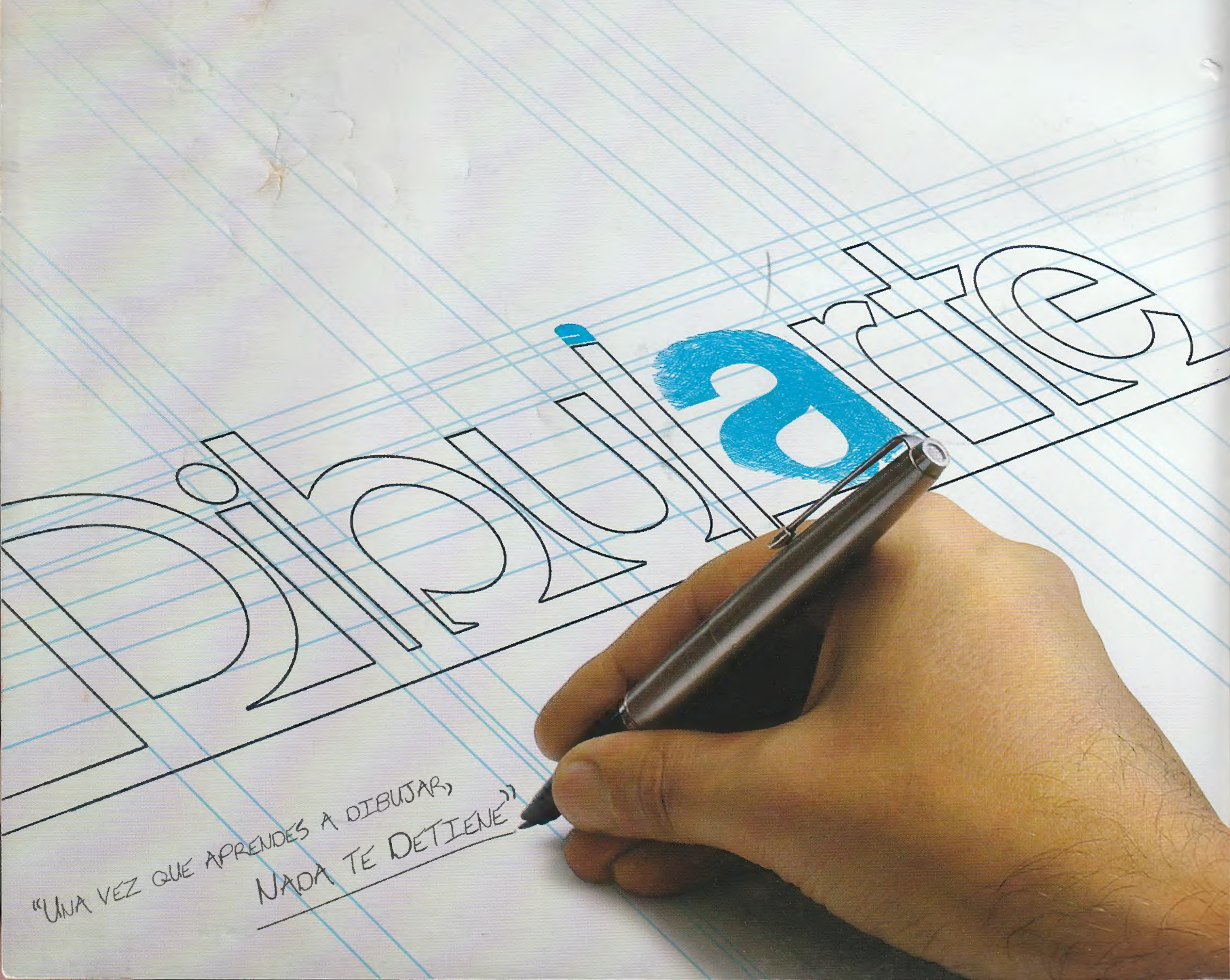

CONEXIÓN
MANGA
AHORA CON MÁS PÁGINAS
HIGHSCHOOL DXD
MOEBIUS
VIDA Y OBRA DE UN ARTISTA
SAINT SEIYA OMEGA
249
EL COSMOS RESURGE EN LA TV
ESCANEA EL CÓDIGO CON TU SMARTPHONE
7 509761 103096
00249
$25.00 / 2.75DLLS.
VANGUARDIA

PRÓXIMAMENTE

NUEVA SERIE
DE DIBUJARTE

10 TOMOS

BÚSCALA A PARTIR DE LA EDICIÓN 90



EDITORIAL



Los imprevistos nunca avisan y a pesar de que los editores son capaces de cruzar cielo, mar y tierra con tal de entregar su trabajo a tiempo con el único fin de complacer a nuestros lectores, muchas veces las circunstancias pueden ser tales, que les impiden terminar su trabajo, desde el número 247 me di a la tarea de entrarle al quite, apoyando a nuestro compañero Daniel Rojas para llevar adelante las próximas ediciones y de esta forma asegurar que ustedes puedan disfrutar de su revista favorita sin demoras y con la calidad que nuestro público merece.

Ya hace más de dos décadas que una mañana de sábado la barra Caritele de canal 13, nos sorprendió con una serie animada completamente diferente a lo que estabamos acostumbrados, su nombre Caballeros del Zodiaco, desde ese día iniciaría un boom que continúa hasta nuestros días. Hoy con el estreno de Saint Seiya Omega la serie ha sufrido una reinvención que busca cubrir un nicho dejado por la serie original, si la nueva versión es o no del gusto de la nueva audiencia es algo que sólo el tiempo dirá.

Además de este tema les traemos una serie de reseñas y reportajes que esperamos sean de su agrado, reseña del anime del video game persona 4, análisis del manga Hiiro no Kakera bellamente ilustrado, entrevista a Tavisha Wendi Wolfgarth, dibujante occidental que está haciendo la delicia de los japoneses en la publicación tokyo pop, noticias, promociones. Todo esto y más en este número de tu revista preferida, Conexión Manga.

CONTENIDO

ANIME

04 Persona 4
09 Eureka Seven Ao
12 High School DXD
53 Amagami SS Plus
57 New Prince Of Tennis

REPORTAJE

03 Breves de Conexión Manga
08 Shopping
14 Moebius. Vida y obra de un maestro
20 Leiji Matsumoto. La trayectoria
47 La saga de Gundam
51 Expotaku
60 ¿Cuál es el secreto del éxito actual del K-pop?
63 Kota Koti. La nueva sensación de Internet

BLACK AND WHITE

01 El deporte en el manga y anime
03 Deadman wonderland
05 Entrevista a Tavisha Wendi Wolfgarth
08 Men in black III
09 Green Arrow
11 Hurgando en la red
12 Biografía de Ozamu Tesuka
14 Manga en kindle

EN PORTADA

44 Saint Seiya Omega

MANGA

16 Hiiro No Kakera



DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR JUNIOR No.249 J. A. DÁVALOS Q
COLABORADORES CÉSAR DANIEL ROJAS GUTIÉRREZ, ADALISA ZÁRATE, J. A. DÁVALOS Q., JESÚS CHAVARRIA, MÓNICA URIBE, GABY MAYA, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO".
DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO
DISEÑO SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
CALIDAD DIGITAL KARLA "KASUMI" TORRES AGUIRRE
CORRECCIÓN DE ESTILO ERIKA PANTOJA LÓPEZ

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
ADMINISTRACIÓN CLAUDIA FLORES V.
OPERACIONES ADRIANA VILLALOBOS
CIRCULACIÓN ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 EXT. 103
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
MARCA 1323-0100 EXT. 103

www.vanguardiaeditores.com
conexiónmangaoficial

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO NO. 896649

CONEXIÓN MANGA No. 249. Publicación quincenal. Fecha de publicación: mayo 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S. A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.



Conexión Manga Oficial

BREVES DE CONEXIÓN MANGA

Por Judith D.

LAS MEJORES NOTICIAS DE JAPÓN, MÉXICO Y EL MUNDO DIRECTAMENTE HASTA TUS MANOS.





JAPONESES EXIGEN EL FIN DE LA ENERGÍA NUCLEAR

El parque *Hibiya* de *Tokio* fue sede de una de las protestas más grandes en Japón, los asistentes pidieron a sus líderes poner fin al uso de la energía nuclear en el país, esto sucedió el 12 de marzo poco después de la gran marcha de Tokio, que conmemora el primer año de la *tragedia de Fukushima*, en dicha marcha se rindieron diversos homenajes a las más de 19,000 víctimas del terremoto y el póster tsunami que azotó las costas de Japón. Durante la marcha se gritaron consignas contra el gobierno y se exigió un mejor control sobre los alimentos contaminados con Cesio radioactivo, al final todos se reunieron alrededor del edifico del parlamento para formar una *cadena humana*, con el fin de incitar a las autoridades a abandonar sus planes de expansión de *rectores nucleares*.

LA TORRE DE COMUNICACIONES MÁS ALTA DE MUNDO SE ALZA EN JAPON

Tras constantes atrasos debido a recortes en el suministro de materiales y diversas revisiones tras el *sismo de 9 grados*, la torre de comunicaciones *Sky Tree en Tokio*, ha finalizado su construcción. Con una altura de 634 metros, se alza majestuosa en los cielos del distrito de Sumida, la inmensa estructura metálica fue diseñada por la empresa *Nikken Sekei*, misma que desarrolló la tecnología de amortiguadores de aceite del pilas central, los cuales fueron los encargados de absorber las ondas sísmicas durante el terremoto, evitando que la estructura colapsase. Esta torre representa un nuevo símbolo de estatus para la capital asiática y una símbolo de su recuperación, además de agregar un nuevo atractivo turístico a la, ya de por si cosmopolita, urbe. Cabe mencionar que la elección de la altura que ostenta la torre, tiene un carácter cultural, ya que los números 6, 3 y 4 se leen semejantes a la palabra **Musashi**, nombre con el que en la antigüedad se le conocía al territorio donde se encuentra el actual Tokio, la inauguración oficial al público se planea para el 22 de mayo y como es tradición para los nipones, se espera un sin número de festividades por este acontecimiento.





MINISTERIO DE DEFENSA JAPONÉS DESARROLLA VEHÍCULO VOLADOR ESFÉRICO

Creado por **Fumiyuki Sato**, como un apoyo para rescatadores durante *desastres naturales y misiones de observación del ministerio de defensa*, este vehículo tipo "*drone*" no sólo puede moverse en el aire en cualquier dirección, si la situación lo requiere puede rodar sobre el terreno y llegar a áreas de difícil acceso, su fabricación sencilla y bajo costo (aproximadamente 1,400 dólares) lo convierten en una herramienta bastante útil tanto para la milicia como para investigadores y rescatadores, su velocidad máxima ronda las 40 millas por hora, la precisión de movimiento que le otorgan sus tres giroscopios es tal, que la esfera puede ingresar a una casa y moverse libremente por entornos estrechos con la misma agilidad que lo haría un colibrí, sin duda un claro ejemplo de la capacidad de los científicos nipones

PERSONA 4

ENFRENTANDOTE A TI MISMO

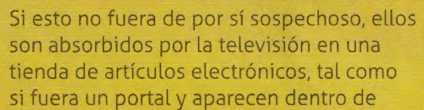
Por Gaby Maya

Basado en el popular juego de RPG de 2008, *Shin Megami Tensei*, desarrollado por Atlus para el *Play Station 2; Persona 4* hace un salto al anime y se estrena el 7 de octubre de 2011, y para sorpresa de muchos, casi simultáneamente comienza transmisiones en Estados Unidos por cortesía de Sentai Filmworks.

El proyecto estuvo bajo la dirección de **Seiji Kishi**, el mismo creativo detrás de *Kamisama Dolls* y *Galaxy Angel Rune*, y actualmente también dirigiendo *Jinrui wa Suitaishinashita*. El equipo creativo está formado por **Soejima Shigenori**, quien realizó los diseños de personajes para los videojuegos y **Kazuaki Morita**, que les dio forma para este anime. Entre los detalles mejor recibidos por lo fans japoneses fue que el elenco original del videojuego prestó sus voces para el anime.

La historia se centra alrededor de un grupo de estudiantes en el pueblo de Yosolnaba, Japón. Donde de la nada la gente comienza a morir. Yuu Narukami llega al pueblo a vivir con su tío y sus primos por un año pues sus padres deben irse a trabajar lejos.

Entonces, conoce a este nuevo grupo de amigos en su preparatoria, quienes rápidamente se ven envueltos en una conspiración en la que la gente es desaparecida o peor, asesinada. La parte rara de todo esto es que ellos llegan a ver cada víctima antes de su muerte pues han aparecido en Mayonaka TV, un canal de transmisión que aparece pocos minutos de vez en cuando y sólo de noche.



Si esto no fuera de por sí sospechoso, ellos son absorbidos por la televisión en una tienda de artículos electrónicos, tal como si fuera un portal y aparecen dentro de







un mundo de niebla que sirve como un reflejo del mundo real. Aún más extraño, este mundo reflejo está desierto, no existen más humanos, pero hay unos extraños seres llamados sombras y un oso llamado Kuma. Otro evento intrigante es que este extraño mundo está relacionado de algún modo con los asesinatos y desapariciones, y dentro de este mundo, es posible que encuentren una parte de sí mismos que hubieran preferido no descubrir.

Uno por uno deben enfrentar a sus clones de sombra, sin embargo la victoria no se consigue peleando, sino hasta que cada uno acepta a esa oscuridad como parte real de ellos mismos y al hacerlo esos clones se convierten en Personas, seres que sirven como la manifestación física de su espíritu de lucha. Una vez en el mundo real, pueden manifestarse con el poder de la voluntad y enfrentar a las Sombras. Todo esto es muy importante para que el grupo pueda seguir su investigación para desenmascarar a quien se encuentra detrás de los misteriosos crímenes.



Persona 4, el anime, captura ese sentimiento de misterio y diversión, además de presentarnos personajes muy dinámicos. La historia sigue el mismo camino del videojuego hasta el punto donde los protagonistas ingresan al mundo de sombras y liberan a sus Personas. A momentos puede parecer un poco repetitivo, en especial mientras están dentro del mundo de sombras, pero esto es porque deben seguir la premisa de que cada vez que ven a alguien en Mayonaka TV y saben que es llevado a mundo reflejo, deben seguirlo para poder rescatarlo y sólo es posible cuando esa persona acepta a su clon de sombras, deben convertirlo entonces en Persona y regresa con el grupo.

LOS PERSONAJES

Debo comenzar por Kuma porque si no amas a Kuma, entonces no veas este anime. ¡Ja, ja, ja! Kuma es un oso azul, vestido con un brillante traje rojo y blanco. Su función es servir de apoyo en las batallas. Es bueno









carácter aparentemente indomable una necesidad enorme por destacar y poder estar en control.

Naoto Shirogane es un joven detective dispuesto a apoyar al grupo a descubrir la verdad detrás del mundo alterno. Se avergüenza fácilmente de su aspecto y es en ocasiones contrastante entre su seriedad y deseo de ser infantil.

Kanji Tatsumi es nuestro delincuente juvenil residente, aunque tras su fachada oculta una personalidad sensible y un fuerte anhelo de aceptación. Finalmente nuestro protagonista, Yuu Narukami, quien llega por casualidad a Inaba y se encuentra decidido a descubrir los secretos detrás del mundo reflejo. Yuu está en la misma clase junto a Chie, Yukiko y Yosuke.

usando sus puños y otras armas pesadas. Casi siempre será el patiño para quitar la tensión en los momentos más oscuros en el anime.

Después están los humanos: Rise Kijukawa, es alegre, extrovertida y una ex-Idol que ahora va a secundaria Yaogami en Inaba, alejándose de la fama y los reflectores. Sin embargo, en su interior se encuentra la ira por haber sido estereotipada y su imagen ensuciada por el erotismo que manejan las disqueras sólo por mercadotecnia.

Hanamura Yosuke es el chico alegre y amante de la música del grupo. Imperdibles son sus enormes audífonos naranjas. Un poco torpe y cómico, pero tras ese exterior alegre oculta un oscura vergüenza sobre su humilde y sencillo origen.

Yukiko Amagi es la chica elegante, pero introvertida que oculta un lado divertido, y también uno oscuro donde teme terminar enjaulada por sus propios miedos.

Chie Satonaka es nuestra adorable tsundere que oculta detrás de ese

LA MÚSICA

Persona 4 cuenta con varios temas y OST en su banda sonora, la mayoría compuestos por **Lotus Juice** , el famoso rapero japonés quien junto con el compositor **Shoji Meguro**, ha realizado la música para la serie de juegos de *Shin Megami Tensei: Persona.* Lotus Juice se dio a conocer en el álbum de Persona 3, interpretando el tema de batalla *Mass Destruction* y *Deep Breath Deep Breath*, se hizo popular entre los fans gracias a su rap *Burn my Dread – Last Battle*; estos y otros temas lo volvieron un favorito entre los seguidores de *SMT:Persona.* Ha prestado su música en otros animes como en *Soul Eater*, cantando el muy popular "*Bang! Bang! Bang! Bang! Have a Nice Dream*".

Para el anime de *Persona 4* tenemos nuevos temas compuestos por este gran equipo, cinco canciones para el opening y cinco para los endings, más una canción especial *Koi Suru Metaintei* interpretada por **Yui Horie**. Entre los temas están: *Pursuing My True Self, Sky's The Limit, Key Plus Words* interpretadas por **Shihoko Hirata.** *True Story* interpretada por **Rie Kugimiya**; y *Burn My Dread* interpretada por **Yumi Kawamura**. Existen siete CD´s con la música original (OST)con bonus track disponibles de esta serie.

RUMORES

Persona 4 ha sido uno de los animes más esperados de la temporada de invierno 2011 y mucho se ha dicho en reseñas del buen trabajo de animación, música y demás, pero se han colado rumores que indican que hay serios problemas con la producción y muchos de los animadores han dejado el proyecto por falta de pagos. Como dicen por ahí: "se echó para atrás el de los dineros".

Aunque los rumores no están completamente confirmados, hay fuerte probabilidad que sean ciertos, pues el nivel de animación se ve ligeramente alterado en los últimos episodios. Sin embargo, en conjunto, no afectan a esta serie.

Persona 4 permanece en el agrado del público siendo un título muy rentable que ha logrado "ventajosamente" la transferencia a esta adaptación del anime. Como resultado, aquellos que han jugado el juego son los mejores situados para poder apreciar plenamente la serie de anime, pero los nuevos fans también encontrarán una gran historia gracias a la labor encomiable de Aniplex quienes han hecho un gran trabajo con el material de partida ya existente.





EL ANIME, CAPTURA ESE SENTIMIENTO DE MISTERIO Y DIVERSIÓN, ADEMÁS DE PRESENTARNOS PERSONAJES MUY DINÁMICOS.

FICHA TÉCNICA

Género: aventura, misterio, ciencia ficción
Idea Original: ATLUS/Square Enix
Director: Seiji Kishi
Diseño de personajes: Soejima Shigenori, Kazuaki Morita
Música: Shoji Meguro
Estudio: AIC A.S.T.A.
Episodios: 25

Por Judith D.

Wiiiiiiiiiiii... qué tal, mis compradores compulsivos favoritos (auch me mordí la lengua) por cuestiones de cambios en mi sección y mil y un explicaciones aburridas, desde este número no sólo trataremos de gadgets y demás cuestiones tecnológicas, además incluiremos mil y un chácharas de consumo, como modelismo, películas y videojuegos en ediciones especiales, etc. En resumidas cuentas todo aquello que añoramos tener y que por ende, succionará el dinero de nuestros bolsillos como si del gobierno se tratase (si me preguntan negaré haber dicho tal sandez), pero no hablemos de la parte triste de este asunto, mejor enfoquémonos en lo divertido y veamos las recomendaciones de este mes.

SONY XPERIA SOLA, ADIÓS A LA PANTALLA TÁCTIL, HOLA AL CONTACTO FLOTANTE



La nueva línea de celulares "Xperia Sola" viene acompañada de una nueva curiosidad tecnológica, además de contar con procesador de doble núcleo a 1 GHz, cámara de 5 megapíxeles, 512 megas de RAM y pantalla FWVGA, integra una nueva tecnología, donde sin necesidad de tocar la pantalla, pasas el dedo "frente a ésta" y actúa como cursor flotante, olvídate de limpiar tu costoso teléfono táctil lleno de marcas de dedos, el contacto flotante es lo de hoy, se planea que los primeros Xperia Sola salgan a la venta a mediados de 2012, precio por confirmar.



HATSUNE MIKU, COLECCIÓN MIKUMO #5

La compañía Hobbystock, nos trae una excelente reproducción de hatsune miku tal y como aparece en el video travelling mood, esta figura comprende la 5.ª entrega de la colección mikumo, basada en escenas icónicas de los diferentes videoclips de la diva virtual, sus medidas son 145 x 115 x 50mm y tiene un precio que ronda los 3,900 y 3,940 Yenes, puedes conseguirla fácilmente en tiendas virtuales como *mechanical japan u otaku center.*

OTACCOL 4, LO MEJOR DE LO MEJOR EN EL MUNDO OTAKU



Esta magazine que muestra a la elite del mundo otaku, nos trae en su número 4 a los mejores ilustradores de Japón y el mundo, este número es uno de los más cotizados, no sólo por la extensa compilación de artistas que muestra página tras página, además se encuentra una entrevista exclusiva a Okya Hiroya creador del manga GANTZ, precio 1,900 yenes.



ARCHOS CHILD PAD, LA PRIMER TABLET DISEÑADA PARA NIÑOS

El mercado de las tablets se está apoderando de todos los nichos de venta potencial, en este caso la empresa Archos ha creado este modelo pensando en las necesidades del público infantil. Fabricado con una estructura a prueba de golpes y cargado con Android 4.0, además de contar con un procesador de 1 GHz no se ha revelado nada más de su hardware, sólo que contará con APPS y una tienda en línea diseñadas exclusivamente para niños, así como un filtro de Internet reforzado para impedir contenido inapropiado.

BLACK ROCK SHOOTER FIRST RELEASE LIMITED EDITION BLU-RAY + DVD



Si eres fan de Black Rock Shooter, no puedes dejar pasar esta edición especial del OVA que inició todo el furor alrededor de esta serie, el paquete contiene: Edición limitada que incluye el OVA de BRS en Blu-ray y DVD ¡subtítulos en español incluidos!, storyboards y libro de ilustraciones, Set de 2 petite nendoroids de Black Rock Shooter y Dead Master, Versión SD Nendoroid articulable.too esto por la módica cantidad de 4,000 yenes.

EUREKA SEVEN AO

UNA NUEVA AVENTURA

Por Adalisa Zárate

Últimamente se ha visto un nuevo fenómeno en el anime, que es el de los remakes y las continuaciones. Desde la nueva versión de Fullmetal Alchemist que fue excelente si bien logró dividir un poquito más al fandom del manga y la primera serie del anime, hasta Dragon Ball AF, que más que remake fue reedición y que el público todavía está discutiendo si fue buena o fue mala, muchos recuerdos de la infancia están volviendo a aparecer en los televisores. Si apenas fue hace dos números cuando hablábamos de que sí, Saint Seiya ha regresado con mucha fuerza y si bien la discusión de que si los diseños de



Omega son o no son buenos, y si la serie respeta o no los orígenes de Saint Seiya, el punto es que los clásicos están de regreso en las pantallas televisivas.

Para los ultra nostálgicos, además, Nadia de los Mares Azules, la primera serie de Gainax, también está de regreso en su versión remasterizada. Entonces no resulta sorpresa el saber que, en esta temporada de primavera, Eureka Seven de Studio Bones, también está haciendo un triun- [illegible]



LOS ORÍGENES DE EUREKA

La serie original no es tan antigua. Consistió de 50 episodios y fue transmitida originalmente en abril del 2005, así que apenas tiene 7 años de antigüedad. Fue creada durante un boom de robots gigantes y en específico para crear una franquicia, ya que además del anime, también existen tres juegos (dos de ellos de hecho precuelas de la historia), dos mangas (uno de ellos basado en los juegos precuela), cuatro novelas y una película. Nada mal para una franquicia novata, pero tras la película, todo indicó [illegible] se había perdido, cambiando a otras series y franquicias.

[illegible] construido. De buenas a primeras, uno podía juzgar mal la serie como una más de adolescente encuentra un robot gigante, aprende a pilotearlo y salva al mundo, argumento que, honestamente, ya comenzaba a sonar viejo cuando Koji Kabuto encontró a Mazinger Z, pero como muchas otras variantes de la fórmula, tenía varios puntos particulares que ninguna otra serie había tocado antes. El protagonista de la serie era Renton Thurston y, a diferencia de sus predecesores en el turno de los robots, el chico sabía [illegible]

[illegible] cosa se complica cuando, en la mejor tradición de los mangas románticos de comedia, una chica cae por su techo.... con todo y un robot gigante. De ahí en adelante, la vida de Renton cambia completamente, le guste a él o no.

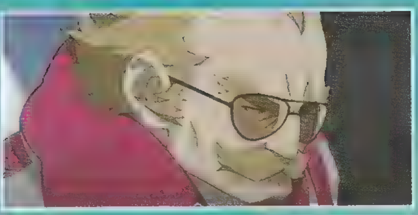
[illegible] interraciales, algo casi desconocido en el medio y además, un fuerte [illegible]

violentas. Por si eso fuera poco, también incluye un mensaje ecológico nada sutil ya que cuando la humanidad tuvo que abandonar su planeta natal originalmente [illegible] porque el planeta se volvió inteligente y decidió corrernos... bueno, eso es una señal de que tal vez debemos contaminar menos el ambiente.

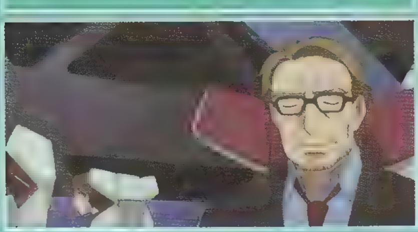
Como buena serie de Bones, además, la animación era excelente y los diseños eran [illegible] legendario Shoji Kawamori (que, fuera de broma, ha hecho algunos de los mechas más famosos de Japón que no se llamen Gundam). Lo irónico es que originalmente,







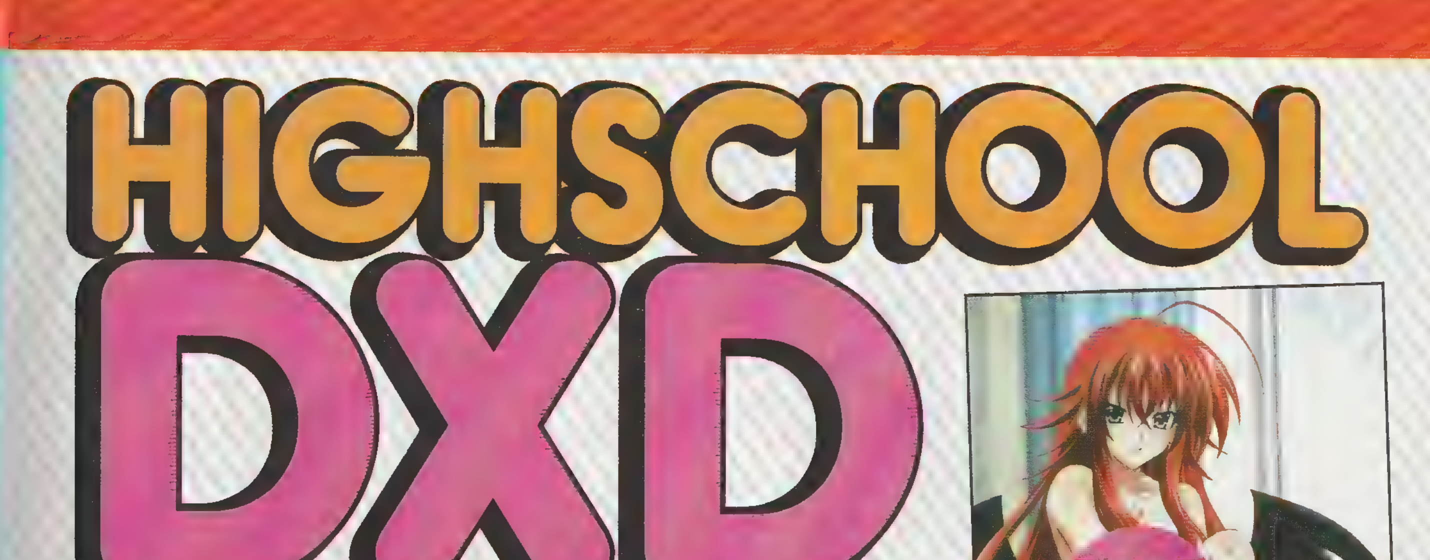




UNA NUEVA ESPERANZA







HIGHSCHOOL DXD

UN HAREM LLENO DE ÁNGELES Y DEMONIOS

Por The Spicy Hellhound

Al grito de guerra de "¡uno para todas y todas para mí!" el valiente, aunque pazguato y poco afortunado, Issei Hyodo se logra anotar junto con sus amigos Matusma y Motohama en la Academia Kuoh, que apenas pasó de ser un colegio sólo para chicas a ser escuela mixta. Dispuestos a tener una cita con una de las "buenorras" colegialas les pasa de todo, cual típicos chamacos de anime, las delicadas chicas les arrean sus buenos catorrazos a la sesera por andar de mirones tratando de pescarlas en paños menores.



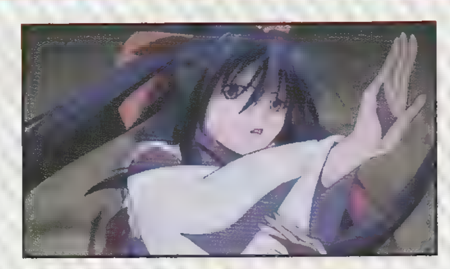
A pesar de los chichones, ellos babean por Rias Gremory y su grupito de "amigas" todas unas bellezas dignas del tablero de ajedrez y así catalogadas. Sin razón aparente, Yuuma, una de las amiguitas de Rias le pide a Hyodo-kun salir juntos, y todo indica que va a tener la cita de su vida –literalmente– porque justo en el momento que la cosa se pone más romántica, Yuuma le pregunta si cumpliría su deseo, y el menso de Hyodo cree que se refiere a darle su primer beso, pero lo que no espera es verla transformarse en una sexy demonio dominatriz, recibir una brutal paliza y terminar asesinado por las manos de este sensual ángel caído.

EL DISEÑO DE PERSONAJES PARA LAS NOVELAS FUE A CARGO DE **MIYAMA-ZERO**, PERO ES EL EXCELENTE **JUNJI GOTO**, QUIEN YA HA DEMOSTRADO SU HABILIDAD DE COMBINAR LA SENSUALIDAD Y EL GORE CON LAS SEXYS CHICAS DE *IKKITOUSEN XTREME XECUTOR* Y *SCHOOL DAYS*.

SHONEN +16



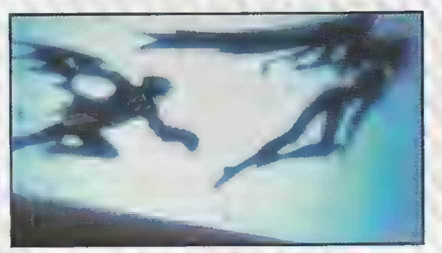
Antes de morir, Rias se aparece ante él, totalmente una demoníaca belleza, indicándole que a partir de ese momento, su existencia le pertenece, ella es su dueña y señora.



Aparentemente sin deberla ni temerla, Hyodo-kun es arrastrado a la batalla entre ángeles y demonios, pues al parecer tiene dentro de sí una pieza clave para ambos bandos. *Highschool DxD* es una vuelta de tuerca al género de anime harén, con el twist que hay un poco más de historia más allá de cuanta chica acaba formando parte del harén de Hyodo-kun.



Es un gusto ver cómo la serie regresa al tema principal en varias ocasiones y cómo las primeras líneas se repiten cuando Issei fue apuñalado. Ese es el tipo de continuidad que ha estado ausente en muchos otros animes.



Basadas en las novelas ligeras de **Ichiei Ishibumi**, finalmente llegan al anime en una serie para TV de 12 episodios por parte de TNK. La serie tiene una fuerte carga de fanservice y ecchi que de no ser por la censura de las partes nobles esto se saltaría la barda a hentai, prácticamente, así que no se les ocurra verla con sus abuelitas ni con peques menores de edad.



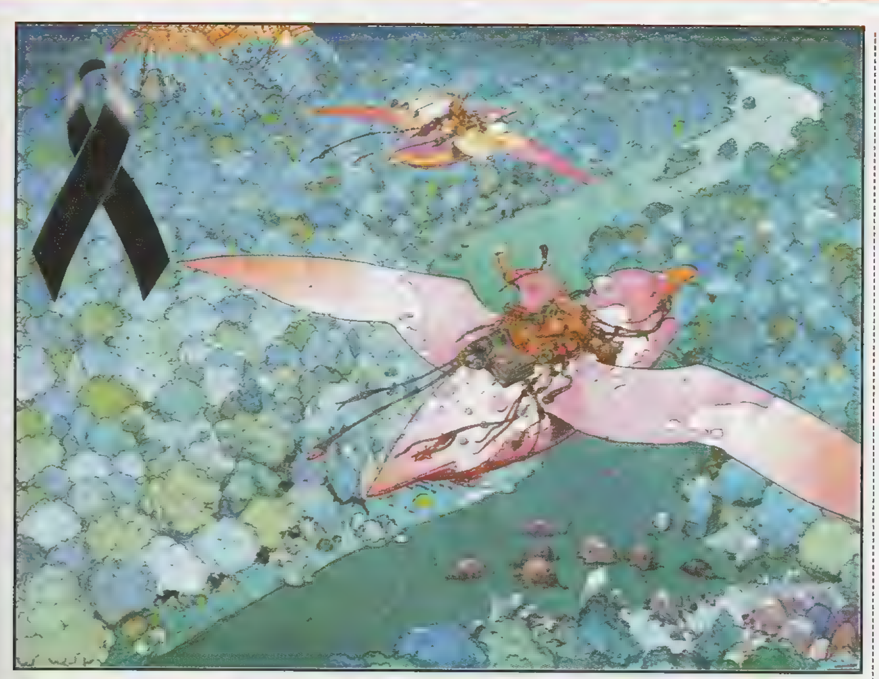
Para los amantes de la música el tema del opening es *Trip-Innocent of D* interpretado por **Larval Stage Planning**, realmente excelente y el de cierre es *StudyxStudy* interpretado por un nuevo grupo de seiyuu llamado **Unit StylipS** con la voces de **Arisa Noto**, **Yui Ogura**, **Kaori Ishihara** y **Maho Matsunaga**. Muy bonitas voces y seguro las escucharemos más seguido.

El diseño de personajes para las novelas fue a cargo de **Miyama-Zero**, pero es el excelente **Junji Goto**, quien ya ha demostrado su habilidad de combinar la sensualidad y el gore con las sexys chicas de *IkkiTousen:Xtreme Xecutor* y *School Days*, el que les da su forma final parra este anime, y estamos seguros que le alegrarán la pupila a más de uno.

Casi al mismo tiempo que la serie de TV salieron a la venta en marzo las ediciones Blu-ray/DVD, cada una traerá un video original como bono especial.

FICHA TÉCNICA

Género: comedia, ecchi, harén
Idea Original:
Director: Yanagisawa Tetsuya
Diseño de personajes: Junji Goto
Música: Ryosuke Nakanishi
Estudio: TNK
Episodios: 12

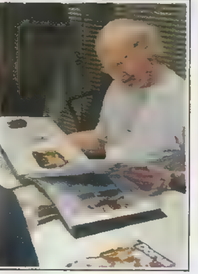


MOEBIUS

VIDA Y OBRA DE UN MAESTRO

Por Stefan

El pasado 10 de marzo a la edad de 73 años, muere una de las figuras del cómic más influyentes del cómic en Europa y el mundo, Jean Giraud, más conocido en los círculos de la historieta como Moebius, falleció después de un largo periodo de enfermedad en su natal Francia, su influencia ha abarcado diversas ramas del arte y el entretenimiento como son la historieta, el cine e incluso los videojuegos. Un artista fuera de lo común



EL DÍA DE SU MUERTE, EL ESCRITOR BRASILEÑO PAULO COELHO, A QUIEN MOEBIUS HABÍA ILUSTRADO SU NOVELA EL ALQUIMISTA, ESCRIBIÓ EL SIGUIENTE MENSAJE EN SU CUENTA DE TWITTER: "HOY HA MUERTO EL GRAN MOEBIUS, PERO EL GRAN MOEBIUS SIGUE VIVO".



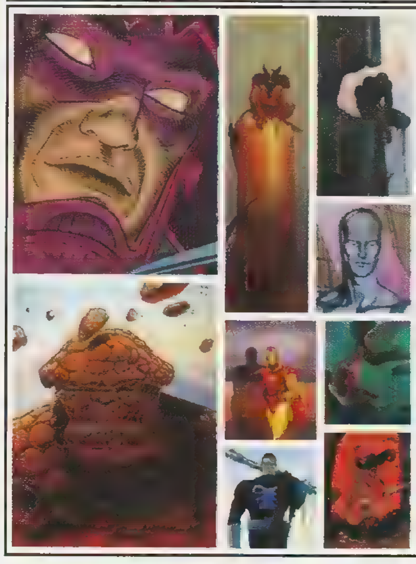
La carrera de este gran exponente de la ilustración y el cómic comienza a sus 18 años, realizando trabajos publicitarios y desarrollándose como ilustrador en revistas como Fripounet et Marisette. La fama alcanzó a Moebius en el año de 1965, firmando con el seudónimo de Gir la historieta de corte western titulada el Teniente Blueberry, el éxito de su obra le dio la libertad para experimentar con temas de fantasía y ciencia ficción géneros que amalgamaría en un universo propio, definiendo su obra a lo largo de los años, al tiempo que adopta un nuevo seudónimo, el de Moebius.

LA VISIÓN DEL MUNDO EN 35 MM

El arte de Moebius no pasó desapercibido para los cineastas ávidos de ideas y visiones diferentes para sus creaciones, es así como Moebius empieza a formarse una carrera en el séptimo arte, participando como director artístico al lado de grandes figuras del cine como james Cameron, Ridley Scott y Luc Besson, al lado de éste último es donde su mundo personal cobra vida a través de las escenas de la película *El quinto elemento,* otros trabajos donde se ve claramente su influencia es en el videojuego Panzer dragon, basado parcialmente en su historieta Arzak rhapsody, convertida en miniserie animada en 2003 por el canal TV France 2 y editada originalmente en la revista Metal Hurlant, la cual fue reeditada en América y varias partes del mundo bajo el nombre de Heavy metal.

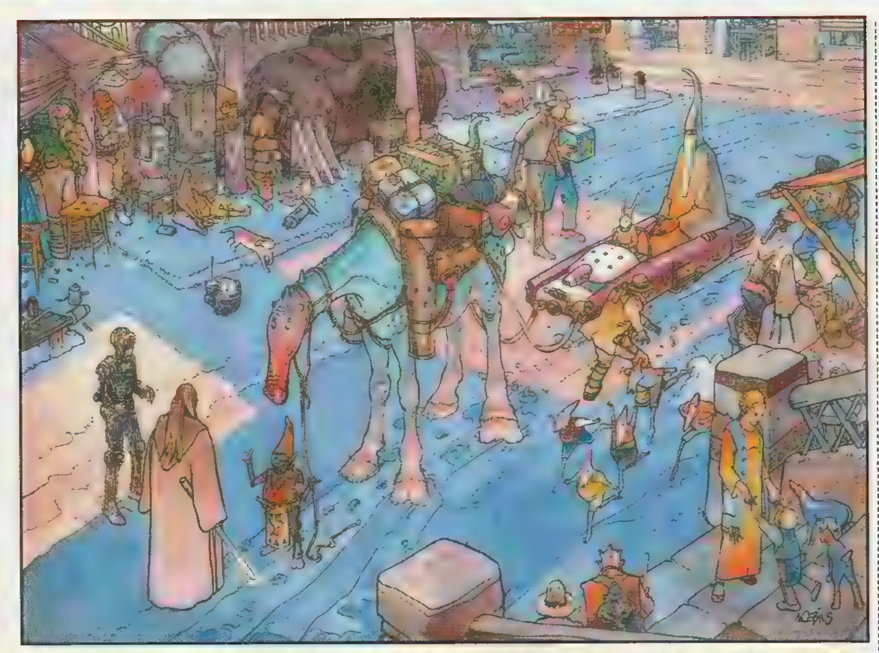
ENTRE LOS GALARDONES QUE RECIBIÓ EN VIDA DESTACAN EL DE "MEJOR ARTISTA DE ARTES GRÁFICAS" POR JACK LANG, MINISTRO FRANCÉS DE CULTURA Y LA ORDEN DE LAS ARTES Y LAS LETRA DE MANO DEL PRESIDENTE FRANÇOIS MITTERRAND EN 1985.





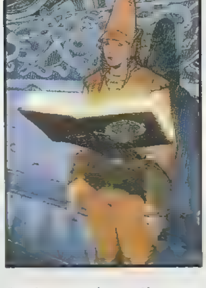
MOEBIUS EN MÉXICO Y SU RELACIÓN CON ALEJANDRO JODOROWSKY

Durante años Moebius tuvo una estadía prolífica en México al lado de su madre,



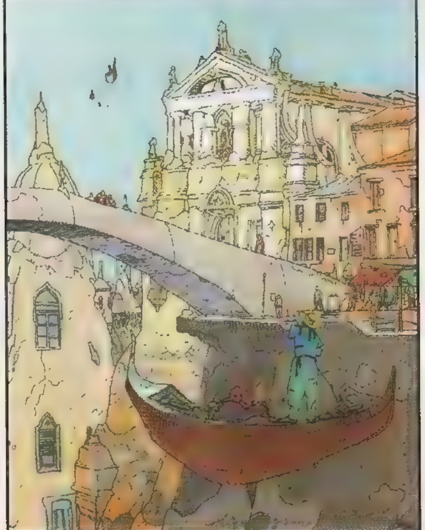
LA INFLUENCIA DE MOEBIUS EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRÁFICA PUEDE VERSE REFLEJADA EN GRANDES PELÍCULAS COMO *TRON* E INCLUSO *STAR WARS*, YA SEA COMO DIRECTOR ARTÍSTICO O CONSULTOR DE IDEAS. MOEBIUS TRABAJÓ REPETIDAMENTE PARA LA CASA EDITORIAL MARVEL COMICS, SU TRABAJO COMO ILUSTRADOR REFLEJÓ LA VISIÓN EUROPEA DE EL UNIVERSO MARVEL.





DURANTE LA PRODUCCIÓN DE LA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA DUNE DE ALEJANDRO JODOROWSKY, MOEBIUS REALIZO CASI 5,000 DIBUJOS ENTRE BOCETOS, STORY BOARD, DISEÑOS CONCEPTUALES Y DE PERSONAJES, DESAFORTUNADAMENTE ESTA VERSIÓN NUNCA VIO LA LUZ.







misma que radicaba en nuestro país. No es desconocida la inspiración que Moebius obtenía de las civilizaciones prehispánicas, lo cual se reflejó durante años en muchos de sus trabajos, es en el periodo de 1976 a 1980 que comienza una prolífica relación con el filósofo, escritor y cineasta (por mencionar algunos de sus dotes) de origen chileno **Alejandro Jodorowsky**, su participación conjunta inicia al desarrollar la idea gráfica para una versión fílmica de la novela Dune (dunas) de Frank Herbert, misma que nunca vio la luz, pero que sirvió para iniciar la comparsa perfecta que daría como resultado una de las obras de la historieta más galardonada de toda Europa, el incal o La saga de los incales, escrita por Jodorowsky e ilustrada por Moebius, muestra un mundo fantástico donde las ideas metafísicas de Alejandro se funden con los trazos surrealistas del artista, el resultado sólo se puede definir como un calidoscopio de imágenes y pensamientos difíciles de plasmar con palabras.

La obra de Moebius comprende más allá de su propio universo surrealista, su visión futurista e ideas adelantadas a su época fueron de gran influencia no sólo para diversos artistas, sus conceptos de genética y modificación de seres vivos a nivel celular han inspirado el campo de la medicina, así mismo su narrativa y particular forma de pensar representan una guía tanto visual como para el pensamiento, gloria al maestro, que surque los cielos en las alas del pensamiento y el arte por siempre y para siempre.

HAY UNA CURIOSA DIVISIÓN HABLANDO DE VIDEOJUEGOS ENTRE HOMBRES Y MUJERES. NO ENTRE LOS JUGADORES EN SÍ PORQUE SI BIEN NO FALTA EL GRAN TIPO QUE ASEGURE QUE NINGUNA MUJER JUEGA BIEN O QUE TODAS ESTÁN OBSESIONADAS CON JUEGOS COMO LOS SIMS... SEAMOS HONESTOS. EL MEJOR JUGADOR QUE CONOZCO DE STREET FIGHTER II ES UNA MUJER Y CONOZCO HOMBRES QUE PUEDEN PASARSE HORAS JUGANDO JUEGOS DE ROL QUE SE SUPONE SON MÁS PARA PÚBLICO FEMENINO (SERÉ HONESTA, CUANDO VI POR PRIMERA VEZ LOS DISEÑOS DE FINAL FANTASY VII, CREÍ QUE ERA UN JUEGO YAOI).

HIIRO NO KAKERA

FRAGMENTOS ESCARLATA PARA LAS GAMER

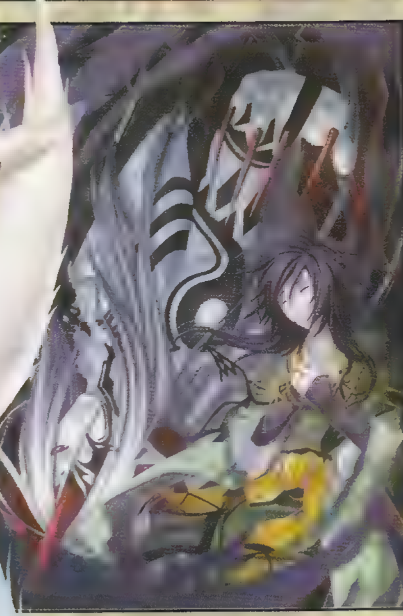
Por Adalisa Zárate

LA HISTORIA GIRA ALREDEDOR DE TAMAKI QUIEN VIAJA A LA VILLA DONDE CRECIÓ DESPUÉS DE QUE SUS PADRES CONVENIENTEMENTE COMO MUCHOS PADRES DE ANIME LA DEJAN SOLA POR UN TRABAJO.

Uno pensaría que un juego es un juego y por tanto realmente no importa si lo compran hombres o mujeres, pero en el mundo del marketing sí hay una gran diferencia para los ejecutivos y por tanto se hacen juegos para grupos muy específicos. Y posiblemente el único lugar donde la división tiene algo de sentido es en el género de las Novelas Visuales, que más que juegos es como seguir una serie de escenas que sólo cambian un poquito dependiendo de nuestras elecciones por lo que, honestamente, es como un manga con un poquito de animación. Entonces, si el manga se divide en shojo y shonen es comprensible que existan los otome game.

Una de las principales características de las novelas visuales es que son juegos muy imaginativos, que pueden tener personajes secundarios interesantísimos y que, conforme avanza la historia con más y más partes puede tener unos giros argumentales verdaderamente inesperados, que pasan al juego a un nivel legendario entre los fans (y si no me creen, jueguen Saya no Uta...





porque eso es saber cómo mezclar el moe con Lovecraft y no bromas). Y justamente porque son historias ya listas para animarse, es muchísimo más fácil adaptar una novela visual a animación que, digamos, un juego de rol o uno de peleas. Hiiro no Kakera es uno de estos juegos. Creado por Idea Factory en el 2006 para Play Station 2, con cierta base de romance.

El título significa Fragmento Escarlata y, como muchas otras novelas visuales, es imposible juzgarla sólo por la portada o el resumen del juego.





EL DISEÑO DE PERSONAJES, POR OTRO LADO, ES DE LA PLUMA DE ONDA NAOYUKI, QUIEN FUERA EL DIRECTOR DE ANIMACIÓN DE ARMITAGE III, PERO MÁS IMPORTANTE PARA UNA SERIE LLENA DE CHICOS GUAPOS, FUE EL DISEÑADOR DE PERSONAJES DE AI NO KUSABI EN EL 2002.

La historia gira alrededor de Tamaki, quien viaja a la villa donde creció después de que sus padres, convenientemente como muchos padres de anime, la dejan sola por un trabajo. La cosa es que no es tan simple como sólo tomar unas vacaciones en la montaña porque por supuesto como buena heroína de anime, ella es la Tamayorihime, la guardiana de una espada sagrada llamada el Onikirimaru y debe proteger a Onikirimaru de monstruos horribles que la quieren atacar. Si esto fuera un juego de plataformas, Tamaki tendría como ayuda una armadura sexy y muchos golpes en combos, pero como esto es más bien romántico, la chica obtiene el paquete Saori de protección mundial, o sea seis chicos guapísimos para protegerla. Además de los cinco chicos, ella tiene que proteger cinco artefactos que pueden darle poder a Tamaki en lo que logra despertar su sangre para poder luchar en contra de sus enemigos. Por supuesto, al ser un juego de romance, si bien la historia de la Tamayorihime es muy interesante, la verdad es que lo más importante es el romance y ver con quién se queda Tamaki al final, dando un total de seis finales buenos y seis finales trágicos, lo cual sí es una buena cantidad de posibles repeticiones del juego.

Seis años mas tarde, Studio Deen decidió obtener los derechos de la historia para un anime de la temporada de primavera de este año que empezó a transmitirse justamente en abril de este año con un muy buen equipo de animadores y doblaje. El director Bob Shirohata definitivamente sabe cómo dirigir cosas para chicas, ya que entre sus obras se encuentran nada menos que Gravitation y





Hetalia que, admitámoslo, muy aparte de sus respectivas historias y diferencias, son una granja de bishonens y taco de ojo... del que definitivamente no nos vamos a quejar. El diseño de personajes, por otro lado, es de la pluma de Onda Naoyuki, quien fuera el director de animación de Armitage III, pero más importante para una serie llena de chicos guapos, fue el diseñador de personajes de Ai no Kusabi en el 2002.

En lo que respecta a las voces, la pareja principal (porque a pesar de que sí, en el juego uno tiene el derecho de elegir con quien se queda Tamaki, para la animación el que terminó siendo el ganador fue Takuma), tenemos a Marie Miyake, en apenas su segundo estelar después de un excelente papel como RIngo Oginome en la popular Mawaru Pnguindrum y a Tomokazu Sugita, mucho más experimentado en esto de hacer galanes ya que lo hemos escuchado desde como Hideki Motosuwa en Chobits, hasta Subaru Sumeragi en X, pasando por Rin Tsuchimi en Shuffle y muchos más, en el papel de Takuma.

Si bien el argumento de la chica protegida por sus galanes puede parecer medianamente repetitivo, la verdad es que Hiiro no Kakera tiene algo que la hace suficientemente diferente como para que valga la pena verla. Si siguen tal cual la historia de Takuma, tal como está en el juego, hay un par de sorpresas bastante interesantes que harán que los últimos episodios sean muy memorables, pero si logran mezclar todas las historias retirando el romance de Tamaki con sus otros caballeros, entonces tendremos una historia muy compleja que tendrá a todos los fanáticos del shojo supernatural encantados esta temporada.

UNA DE LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LAS NOVELAS VISUALES ES QUE SON JUEGOS MUY IMAGINATIVOS QUE PUEDEN TENER PERSONAJES SECUNDARIOS INTERESANTÍSIMOS Y QUE, CONFORME AVANZA LA HISTORIA CON MÁS Y MÁS PARTES PUEDE TENER UNOS GIROS ARGUMENTALES VERDADERAMENTE INESPERADOS.



LEIJI MATSUMOTO LA TRAYECTORIA

Por Mónica Uribe

Leiji Matsumoto es uno de los mangakas clásicos más influyentes y creador del sensacional estilo "Space Opera"; nacido en 1938 desde su más tierna infancia adoraba ver las estrellas y dibujar, su primer manga fue publicado en Manga Shounen y al graduarse de la preparatoria se mudó a Japón y consiguió trabajo dibujando shoujo, cosa que detestaba, pero le daba para ganarse la vida. Trabajó en shoujo 11 años y le dejó dos cosas muy buenas: su esposa **Maki Miyako** (la autora del popular manga Licca Chan) y experiencia para darle a sus tratamientos personales mucho más detalle de lo que se acostumbra en el shounen, lo que sin duda ha contribuido en hacer sus trabajos memorables.

Poco a poco, Leiji logró meterse en el shounen con series como Lightning Ozma y Submarine Super 99, posteriormente incursionaría en Sci Fi con Sexaroid y la historia de la vida [illegible] Otoko Oidon. Matsumoto creó sus propios mundos SF y fue llamado para fungir como diseñador de concepto y supervisor director para Space Battle ship Yamato. La parte de Leiji Matsumoto es controversial, la historia original es de **Yoshinobu Nishizaki** y ya había pasado por varios cambios de concepto y revisiones sin que pudiera concretarse; la llegada de Matsumoto cambió diametralmente el proyecto, su narrativa gráfica y argumental fueron tan fuertes que hasta la fecha muchos lo atribuyen a Matsumoto, aunque Nishizaki tiene los derechos legales y hasta la fecha existe esa controversia, ya que uno de los factores de éxito fue que lo que era una historia sencilla para niños, Matsumoto la convirtió en toda una saga para un público más maduro, con un drama de primera clase.

Space Battle Ship Yamato se convirtió en el primer éxito masivo de animación; con largas filas y con audiencias que al final de la película lloraban abiertamente; el éxito de Yamato consolidaría a Matsumoto y le daría la libertad para desarrollar el legendario Leiji verso.

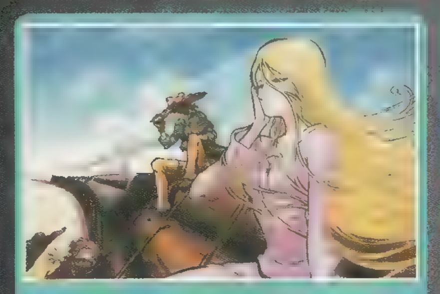


Como lo mencionamos, los años como dibujante de Shoujo le dieron a Matsumoto la sensibilidad para crear personajes bien desarrollados, con psicologías complejas y motivaciones creíbles; sin duda la influencia de su padre, un oficial de la fuerza aérea y los duros años de la postguerra le hicieron entender la importancia de hacer siempre lo correcto, sin importar lo difícil que sea ni las penurias que hay que pasar.

Esta psicología es especialmente fácil de percibir en su trabajo más famoso: Captain Harlock, en el que vemos a un estoico héroe que hace lo correcto pase lo que pase y que dedica su vida a un ideal, aunque sabe que pagará un alto precio por ello. Al mismo tiempo vemos en Maya a una mujer fuerte, comprometida

con los mismos ideales que el hombre que ama y lo suficientemente fuerte para tener el valor de dejarle seguir su camino y seguir ella misma su destino; como dice Emeralda en un momento dramático de Arcadia of MyYouth "Maya era el tipo de mujer que nunca ató al ser amado".

Leiji también entendía que el hombre fuerte no es nada sin quien lo apoye y es por ello que tenemos a Toshiro Oyama, un japonés pequeñito, tímido e ingenioso que se convierte en su mano derecha, mismo que en la serie Gun Frontier, es el protagonista y Harlok es el Sidekick. La personalidad base de sus personajes es tan fuerte que irremediablemente pensaremos que todos son una versión distinta de Harlock, de una u otra manera y quizás sea cierto, gracias a que su molde de héroe y heroína están bien marcados y definidos.



[illegible]

[illegible]



INTERESTELLA 5555

Daft Punk, el dúo francés de música Tecno House, buscaron al ídolo de su infancia para hacer la propuesta visual de su disco Daft Club; Matsumoto accedió a supervisar la animación, lo que dio como resultado una historia de sacrificio, amor y amistad completamente silente, que además presentaría el trabajo de Leiji a toda una nueva generación y lo haría regresar al súper estrellato en Japón.

SU OBRA



GALAXY EXPRESS 999

Tetsuro es un joven que apenas esta dejando la infancia y ansía vengarse del que mató a su madre, cumplir el sueño de ambos de transferir su mente a un cuerpo metálico y volverse inmortal; la fortuna le sonríe y conoce a Maetel, una hermosa joven que le obsequia un pase ilimitado al expreso galáctico. Desde luego las aventuras que ambos viven son estremecedoras.



[illegible]

[illegible]



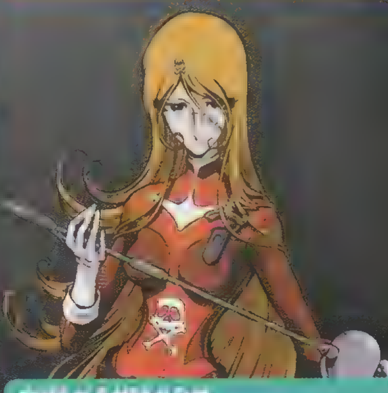
CAPTAIN HARLOCK

[illegible]



QUEEN MILLENIA

Andrómeda Promethium es una princesa enviada por su madre para rescatar del planeta tierra a las personas que pueden ser útiles para su planeta Lametal, que destruirá la tierra a su paso; al llegar a la tierra y conocer a su gente comenzará a tener dudas y la convencerá de salvar el planeta tierra.



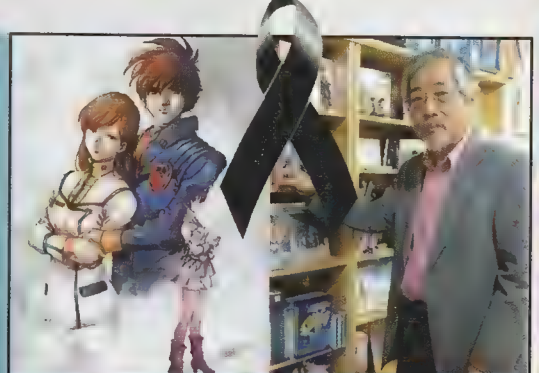
QUEEN EMERALDAS

[illegible]



NOBURO ISHIGURO
DIRECTOR DE MACROSS
DESCANSE ENTRE LAS ESTRELLAS

Por Adalisa Zárate



El 2012 ha comenzado de manera triste para los fans acérrimos del anime y el manga, ya que el 20 de Marzo se anunció que Noburo Ishiguro, famoso director y animador de Studio Nue, había perdido la batalla final contra una infección de pulmón a sus 73 años de edad. Y si bien para muchos de los otaku y akibakei más jóvenes el nombre de Ishiguro es más bien una nota de mediana importancia en la historia del anime, alguien de 'la vieja generación' que dio paso a sus series favoritas actuales, en realidad el hombre ha estado con nuestro hobby por años, casi desde el principio.

Nacido en 1938 (como muchos de sus compatriotas) comenzó a mostrar interés no en el anime, sino en el manga mientras estudiaba la preparatoria, pero en la universidad, gracias a una investigación que hizo sobre Hajime Maeda, comenzó a interesarse en la animación, particularmente en el trabajo tras cámaras de los storyboarders, los animadores y, más que nada, los trucos que los animadores debían realizar para poder crear los efectos necesarios en pantalla.

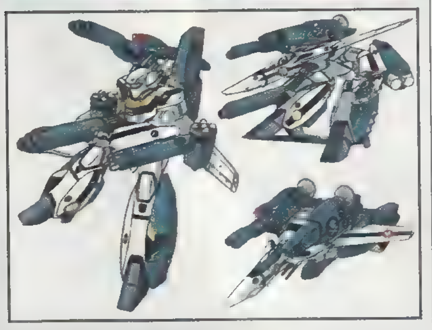
A pesar de que estaba justo a tiempo para poder trabajar en la joya que fue Astroboy, Ishiguro decidió no participar en ese primer boom del anime, prefiriendo dedicarse al trabajo freelance... cosa que le costó muchas noches de desvelo para poder terminar las celdillas a tiempo, sin poder darse descanso, mientras además intentaba entrar a trabajar en otros estudios. En sus propias palabras, además decidió 'espiar' al estudio Art Fresh, llegando al grado de buscar entre su basura las celdillas descartadas para poder estudiarlas. Eso señores y señoras, es amor al arte y no bromas.



Fue en esa misma época cuando se dio cuenta que trabajar en estudios de 'encargo' para hacer fillers de animación simplemente no dejaba, porque era trabajo 'de momento' ya que cualquiera podía abrir un estudio de animación de fillers, pero tan fácil como venía la chamba, se iba, dejando a los animadores como "el perro de las dos tortas". Pese a eso, decidió abrir su propio estudio, Japan Art Studio que en los sesentas curiosamente trabajó por encargo para la legendaria Mushi Pro, lo que le dio a Ishiguro sus primeras estrellas curriculares.







Entre estas series podíamos ver Moomin y Wansa-kun y ahí se hizo famoso por ser uno de los pocos storyboardist que podía unir las imágenes a la música desde el principio: gracias a su experiencia juvenil en una banda, por lo que sabía leer notación musical.

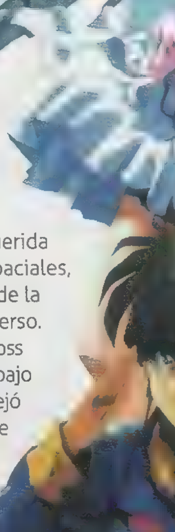
Pero entonces llegó la verdadera fama tras cerrar Art Bureau en 1972, cuando quedó como director de la adaptación animada de una de las más famosas obras de Leiji Matsumoto: Space Cruiser Yamato, conocida en México como Nave Espacial Yamato y en Estados Unidos como Star Blazers. Justo aquí uno comenzaba a ver la verdadera grandeza de Ishiguro, cuando tomó un producto que los patrocinadores querían usar como comercial para sus productos, y lo volvió una de las piedras angulares de la ciencia ficción animada japonesa que tocó los corazones de cientos de televidentes a través de todo el mundo. Una serie donde Ishiguro tomó retos y, siguiendo el ejemplo de los animadores de la Segunda Guerra Mundial, aprovechó los mismos errores de las celdillas, como el polvo y los rasguños para crear las estrellas del espacio.

UN MISTERIO CREADO CON [illegible]

Para 1978, volvió a arriesgarse creando un propio estudio de animación, Artland, que trabajó en productos legendarios como Lupin III y, ahora en estas décadas, Mushishi. Trabajó en Bubblegum Crash, en la segunda serie de Astroboy, tras haberse negado a trabajar en la primera. Nos dio la Leyenda de los Héroes Galácticos y la misteriosa Megazone 23. Trabajó como director de animación en Phoenix 2772 y en Grendizer UFO como artista de storyboard e incluso nos dio una animación americana, al trabajar en la Pequeña Lulú.

Pero más importante que todo eso, más valioso que muchas de las cosas que menciono, está el hecho de que en 1985 apoyó a Studio Nue en dirigir una serie que parodiaba originalmente a su querida Yamato. Una serie de pilotos espaciales, gigantes alienígenas y el poder de la música como salvadora del universo. Esta serie fue, por supuesto, Macross que bajo su dirección y, con el trabajo duro de todos los involucrados, dejó esas raíces paródicas para volverse otra piedra angular, al lado de su predecesora y que, a los pocos años, sería una de las grandes responsables del inicio del verdadero boom del anime en Estados Unidos, al volverse la primera parte (y, de hecho, el origen de toda la mitología) de Robotech.

Incluso podemos escuchar su voz en la serie, si tenemos el audio japonés, ya que fue Shoh Blackstone, un personaje secundario, que ahora podemos ver con mucho cariño. Tras un aneurisma que lo llevó a la sala de operaciones hace dos años, tuvo que dejar un poco el trabajo a pesar de haberse mantenido activo como productor y conferencista. Tras una operación de rutina, sin embargo, desarrolló una infección de pulmón que lo llevó a quedarse en el hospital de Kawasaki, donde, según reportes, las enfermeras lo tenían identificado no por nombre, sino con un dibujo de la hermosa Lynn Min May. Y ahí quedó su último aliento, la mañana del 20 de marzo, un día antes de la primavera del 2012. Ishiguro descansa en paz, pero su obra es eterna. Y como fans del anime que somos, debemos agradecerle a este hombre por tantos años de entretenimiento, de arte y de su vida dedicada a nosotros.




CONEXIÓN
MANGA


CONEXIÓN
MANGA

EL DEPORTE EN EL MANGA Y ANIME

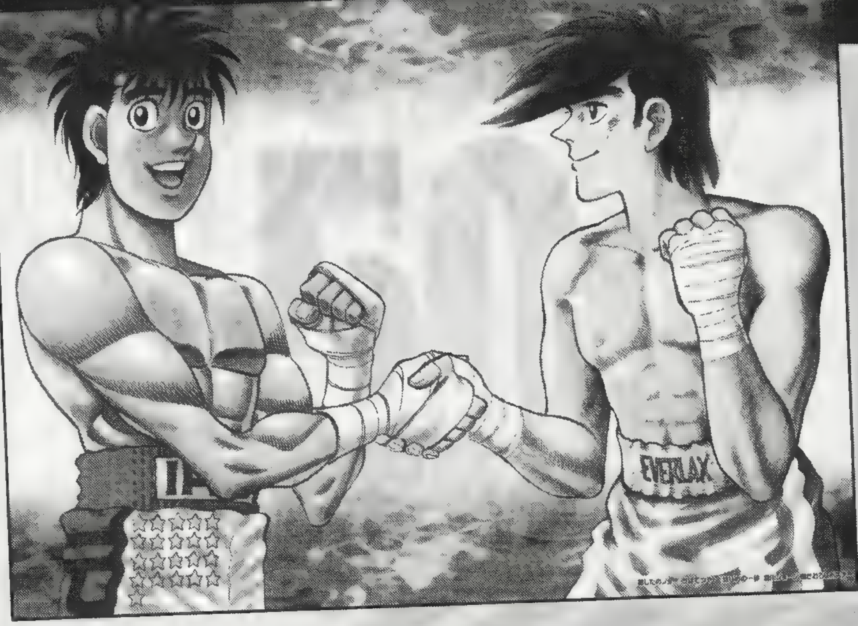
Por Mónica Uribe



Supercampeones, Slam Dunk y Prince of Tennis son los animes deportivos más conocidos en occidente; pero la tradición deportiva en el manga es mucho más extensa y antigua que eso.

Desde el punto de vista estricto, el tema de deportes puede trazarse a los manga de **Hokusai,** en los que además de describir eventos de la vida cotidiana, retrataba los enfrentamientos de los samuráis, actividad que podemos considerar deportiva; las historias de tipo samurái o de héroes persistieron hasta que el militarismo se apropió de todos los medios de comunicación y surgieron cómics como Norakuro; con la derrota del Japón, las fuerzas invasoras prohibieron todo lo que tuviera que ver con el militarismo japonés y llevaron sus propios cómics, dentro de ese panorama lo mas seguro para dibujar, eran los deportes





El manga deportivo involucra los valores más deseables en la población japonesa: dedicación, lealtad, sacrificio y perfección, de esa manera se convirtió en el tema favorito de los mangakas y de los padres de familia que lo veían con buenos ojos; el béisbol se convirtió en el deporte más popular gracias a la influencia americana.

El más popular manga de esa época era Sembango o (Número 0) del exitoso mangaka **Terada Hiroo**. Vivía en una pequeña casa de departamentos con otros mangakas, en esa época, principiantes: **Osamu Tezuka, Shotaro Ishinomori, Fujio Akatsuka, Fujiko Fujio** y **Yoshiharu Tsuge.** Terada tuvo un rompimiento con Tezuka cuando éste decidió cambiar la temática del manga y moverse a los temas de acción y violencia moderada; mientras que Hiroo defendía que el manga debía mantenerse fiel a su temática infantil.

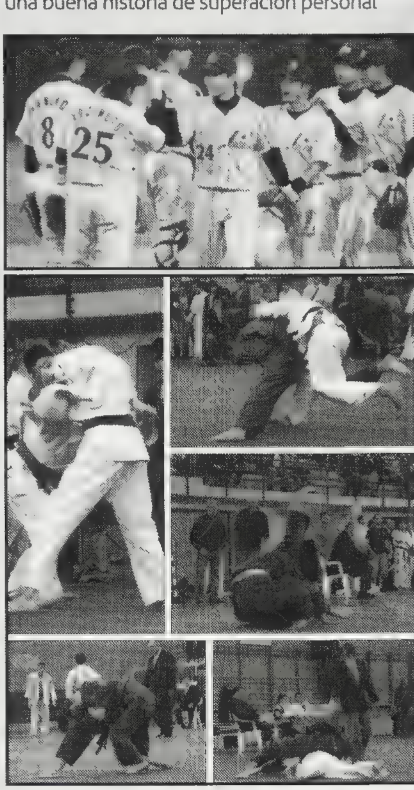
La evolución del manga promovido por Tezuka terminó beneficiando al manga deportivo volviéndolo mucho más dinámico; aún dentro de las nuevas tendencias, conservaría un lugar muy especial dentro de las más importantes publicaciones; este manga engloba todos los deportes, desde el atletismo, las artes marciales, los deportes de equipo, hasta los juegos de mesa o estrategia como el Mah Jong, aunque en este caso, están dirigidos a un público más adulto.

EL MANGA DEPORTIVO INVOLUCRA LOS VALORES MÁS DESEABLES EN LA POBLACIÓN JAPONESA: DEDICACIÓN, LEALTAD, SACRIFICIO Y PERFECCIÓN.

El manga más importante es sin duda Ashita no Joe, que fue publicado de 1968 a 1973 y que se volvió el manga más popular de su época; el tema es la carrera de un boxeador que entrena arduamente para derrotar a su rival, quien es el campeón mundial; objetivo que consigue a costa de su vida en el episodio final. El impacto de esto fue tan profundo entre los lectores que se llevó a cabo un memorial en un estadio y la gente llevó luto por varios días.

Otro importante manga de deportes es Yawara! A Fashionable Judo Girl, que narra la historia de una chica que quiere ser normal, pero que su abuelo percibe su habilidad para el judo y la obliga a entrenar sin descanso para que pueda competir en los juegos de Barcelona; nuestra protagonista cambia su actitud hacia el judo, que odia al principio, hasta entender por qué su abuelo ama ese deporte.

El manga de deportes habla de los valores que todos los japoneses comparten y que los preparan para la vida laboral, los mangas para obreros hablan de esos mismos valores aunque obviamente en un ambiente distinto. El mensaje es simple: el deporte mantiene a los amigos unidos sin importar la distancia (Supercampeones) y redime hasta al pandillero más gandalla, como Hanamichi Sakuragui en SlamDunk; cada nueva temporada de anime hay por lo menos cinco de deporte y tienen un público establecido, pues, ¿a quién no le gusta una buena historia de superación personal





DEADMAN WONDERLAND

Por Adalisa Zárate

Ganta Igarashi tiene la peor suerte del universo. No sólo apenas sobrevivió a un terremoto cuando era muy niño (terremoto que prácticamente destruyó Tokio) quedando completamente huérfano, sino que además, el día en que él y su clase van a ir al parque de diversiones más famoso de Japón, Deadman Wonderland, toda su clase es asesinada de la manera más cruel imaginable, dejándolo como único sobreviviente... y ante los ojos de la ley, como único culpable. La buena noticia es que sí va a ir a Deadman Wonderland. La mala noticia, es que va como prisionero bajo una pena de muerte que puede ocurrir en cualquier momento.

LO BUENO: la animación es excelente, especialmente cuando llegamos a los poderes de los Deadman, pero también en detalles como el cabello de Shiro, sus expresiones y la manera en que los personajes cohabitan en un mundo tan absurdamente peligroso como puede ser Deadman Wonderland. Es una adaptación muy buena, lo cual hace que se expliquen cosas que el manga dejó bastante ambiguas, como digamos, el hecho de cómo rayos fue que Ganta terminó siendo culpable en un juicio cuando a plena vista el pobre está completamente aterrado de lo que ocurre a su alrededor. No sólo eso sino que además, la historia va mucho más rápido que en el manga, presentando a Crow y el Carnival Corpse en sólo cinco episodios, lo cual hace que uno pueda disfrutar de la parte más interesante de la historia más rápido y así llegue a conocer a personajes memorables de manera bastante rápida.

LO MALO: 12 episodios. Sólo 12 episodios para adaptar un manga que, al momento de escribir esto, va en el volumen 12 y finalmente los secretos de Deadman Wonderland están saliendo a la luz, lo que significa que si sólo has visto el anime, te has perdido de una de las escenas más impactantes cuando Ganta finalmente se puede enfrentar cara a cara (sí, CARA a CARA) con el Hombre Escarlata que mató a sus amigos. Al contrario, en el anime, nos quedamos en el primer intento de escape, que si bien es una historia verdaderamente desgarradora,



TÍTULO: Deadman Wonderland
DIRECTOR: Koichi Hatsumi
SCRIPT: Yasuyuki Muto
MÚSICA: NARASAKI
CREADOR ORIGINAL: Jinsei Kataoika y Kazuma Kondou
DISEÑO DE PERSONAJES: Masaki Yamana
OPENINGS: One Reason de Fade
ENDING: Shiny Shiny de Nirgilis
EPISODIOS: 12
CAST:
Kana Hanazawa como Shiro
Romi Park como Ganta Igarashi
Iori Nomizu como Minatsuki Takami
Masayuki Kato como Senji Kiyomasa
Junichi Suwabe como TAmaki Tsunenaga
Takako Honda como la Jefa MAkina
Yuuki Kaji como Yo Takami
Jun Fukuyama como Rokuro Bundo

no es lo más fuerte del manga. O sea que, en serio, es necesario tener una segunda parte o que el anime continuara porque... ¡es necesario ver el enfrentamiento entre Ganta y el Hombre escarlata, y Ganta contra Colibrí animado! No sólo eso, también a los Deadman artificiales y... muchas otras cosas que decirlas aquí son spoilers, gracias a que el anime no llega siquiera a mencionarlos.

LO MEMORABLE: Shiro. En una época en que las niñas de pelo blanco y ojos rojos son, gracias a Rei Ayamani, tipificadas como sin sentimientos y todas emo, Shiro es un respiro de aire fresco con su alegría contagiosa y su aparente ignorancia de que la gente que está con ella, todita se va a morir. Es una niña de 7 años en un cuerpo de 16 y por una vez, no es tratado como algo sexy a pesar de su traje... bastante pegado. Ganta, por su cuenta, también es un personaje memorable ya que no cae ni en 'sufro mucho y lloro porque el universo EN SERIO me odia' ni tampoco en el trillado héroe shonen 'soy el mejor y soy el mejor y, por cierto, soy el mejor' que también podría cansar.

TAVISHA WOLFGARTH-SIMONS

PIONERA DEL ESTILO MANGA EN AMÉRICA

Por Gaby Maya

Abrirse paso en el mundo del cómic norteamericano enfocado a superhéroes y cartoons, que dejaba poco lugar para otros estilos, fue muy difícil para que los mangakas en occidente pudieran ser reconocidos por su talento.

Hoy entrevistamos a uno de los pioneros en la escena del manga en Estados Unidos, la talentosa mangaka de origen germano-japonés **Tavisha Wolfgarth Simons**. Inició desde 1994 en Acid Rain Studios dibujando *Robotech: Aftermath* y *Robotech: Mordecai*; en 1998 conoce a Stuart Levy y trabaja un par de proyectos para Mixx Entertainment, que después se convierte en Tokyopop, aquí logra abrir el camino al manga americano con su obra *Shutterbox*. También ha trabajado para Nickelodeon y Digital Manga, actualmente con Slave Labor Graphics y su propia firma Tavicat Studios.

CM: Como artista, ¿qué te interesa sobre el estilo manga-anime en comparación con el estilo de superhéroes o la animación americana?

TV: El estilo de anime y manga siempre ha sido una expresión personal de mi cultura germano-japonesa-americana desde pequeña. Mi abuela japonesa en mis primeros años, me animó a desarrollar las habilidades de dibujo al poner ante mí clásicos del anime que llegaban a Estados Unidos, como *Eight Man*, *Tetsujin 28-Go!*, *Kimba*, *Speed Racer*, *Marine Boy* y *Wonder Three*. Lo primero que noté era como la expresión de los ojos estaba presente en cada personaje. Inmediatamente quise emular el estilo. Me llamaba más el anime por el contenido, se sentía muy convincente y era capaz de sentir un contacto directo con las expresiones emocionales de los personajes y sus historias. Me he esforzado por apreciar el estilo



del superhéroe americano y la animación, sin embargo, nunca me atrajo a menos que fuera hecho de manera cómica, como *The Tick* o *Los Increíbles*. El único estilo americano que admiro es Walt Disney Studios.

CM: Al tener un estilo artístico, ¿qué te hizo favorecer el estilo shoujo en tus obras?





TV: El shoujo es único en su belleza y rompe las tradicionales reglas de composición en cómic. Hay una cualidad casi de cuento de hadas, inocente y caprichosa que te atrapa. Disfruto el simbolismo y emociones que el shoujo provoca en el lector, esto les ayuda a lo largo de la historia para sentirse más cerca de los personajes.

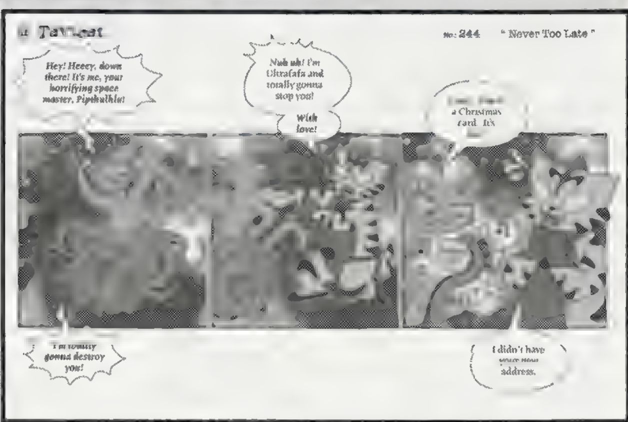
CM: ¿Cómo te sientes acerca de la apertura al estilo manga ahora en América y Estados Unidos, en comparación a como era cuando comenzó?

TV: Se ha vuelto mucho más aceptado ahora, sin embargo, todavía se considera una subcultura de la industria del cómic americano. Siento que hay por lo menos un interés más amplio en el estilo y me sorprende la forma en que se ha comercialización en América en general, sobre todo en el diseño de productos, se nota la orientación al manga y anime. Eso al menos una señal de que se ha convertido en algo muy atractivo para la nueva generación y está aquí para quedarse.

CM: ¿Cuáles son tus proyectos actuales y cómo ves tus obras para el futuro?

TV: Este año mi esposo **Rosearik Rikki Simons** (escritor, colorista, actor de voz de Gir en *Invasor Zim*) y yo estamos trabajando en un cómic para Slave Labor Graphics titulado





Peter Pan and the Ghosts of Neverland; están nuestros proyectos personales como *SHUTTERBOX* que lleva ya cinco volúmenes y esperamos sacar el volumen 6 este año. También está nuestro webcomic *@Tavicat* en www.tavicat.com ; que sigue las travesuras de nuestros gatos Pippi y Fargo.

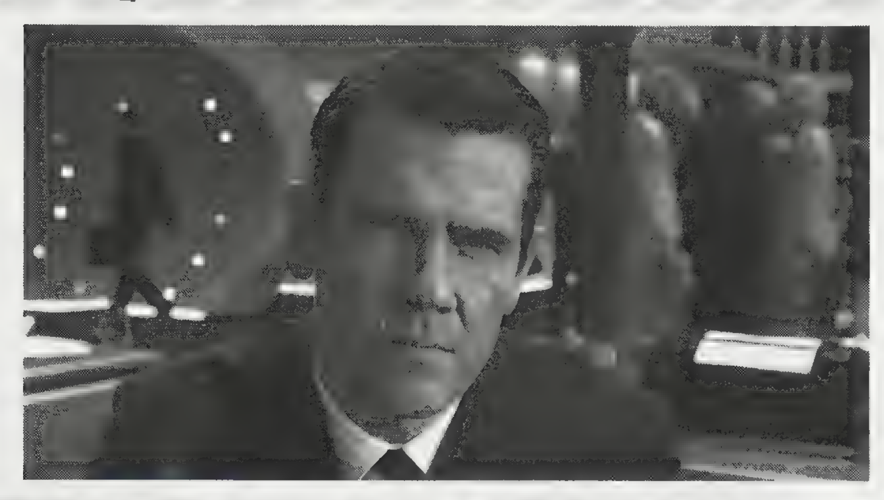
CM: ¿Te gustaría visitar México?

TV: ¡Claro! Me encantaría poder ir algún día y espero poder conocer a los colegas y fans interesados en el estilo manga y anime. ¡Muchas gracias a *Conexión Manga* por seguir promoviendo al manga y al anime para todos los fans en México!


MANGA

MEN IN BLACK III
EXTRATERRESTRES EN LA MIRA

Por Jesús Chavarría
@comisario_jc



Fue en 1997 que aparecieron por primera vez en la pantalla J y K, los agentes encargados de imponer la ley entre los extraterrestres avecindados a escondidas en la tierra, en una especie de versión noventera de lo que fueran en su momento los Cazafantasmas (1984 y 1989) de Ivan Reitman. Para el 2002 llegaría una secuela, algo repetitiva pero rentable, lo cual ahora redunda en una tercera entrega que por fin se estrena para este 2012.

Es indudable que uno de los principales motores de esta franquicia –que adapta los cómics de *Men in Black*, originales de **Lowell Cunningham**– es la química conseguida por los dos actores responsables de encarnar a los protagonistas. El humor bobalicón de **Will Smith** –quien ha dejado muy lejos aquellos tiempos de televisión como *El Príncipe del Rap*– resultó un complemento estupendo para la irónica actitud que **Tommy Lee Jones** –ganador del Oscar a mejor actor de reparto por *The Fugitive* (1993)– le imprime a su personaje. Efectos especiales de primera y un espectacular trabajo de maquillaje realizado por el legendario **Rick Baker** –seis veces ganador del Oscar, recordado por *Un hombre lobo americano en Londres* (1981) y más recientemente por *X-Men. La decisión final* (2006)– son otra parte importante del concepto.



Men in Black es una divertida mezcla de humor, acción y ciencia ficción, perpetrada por **Barry Sonnenfeld**, quien también dirigiera a Smith en *Wild Wild West* (1999), pero que encontrara su mejor momento con otro par de comedias, *The Addams Family* (1991) y *Addams Family Values* (1993).

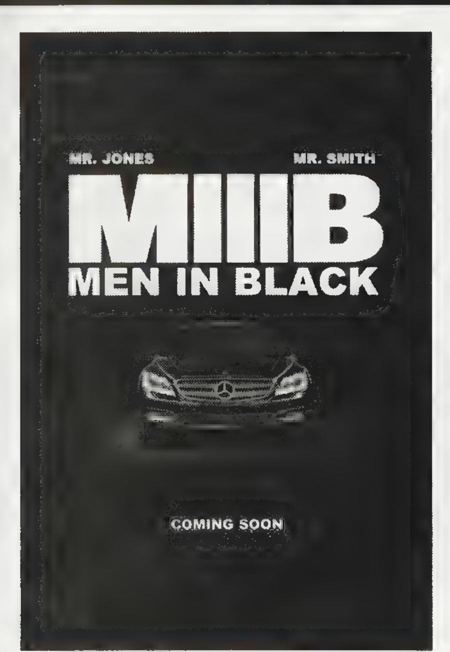


DE QUÉ VA LA AVENTURA ESTA VEZ

Es después de tres años que *Men in Black III* llega a las pantallas de todo el mundo, contando con los dos protagonistas y el director original. En la producción también vuelve a estar el mismísimo **Steven Spielberg**. El guión es obra de **Ethan Cohen**, responsable del mismo rubro en las dos entregas anteriores y que esta vez cuenta con la colaboración de **David Koepp** y **Jeff Nathanson.** En la historia, J tiene que viajar en el tiempo para llegar hasta 1969 y junto con un joven agente K –interpretado por **Josh James Brolin** (*Milk*, 2008) – buscar la forma de salvar el mundo de la catástrofe.

En el resto del reparto se incluye a la joven cantante y actriz estadounidense **Jamie Lynn Marie Spears** –de la serie de televisión *Zoey 101*– que toma el papel de la Agente A; la inglesa **Emma Thompson** –ganadora del Oscar como mejor actriz en 1992 por *Howards End*– ella es la Agente O; la contraparte sesentera de este personaje va por cuenta de *Alice Eve*, a quien acabamos de ver como Virginia Clemm-Poe en *The Raven*. El texano **Rip Torn** repite como el jefe Z y el rol del villano esta vez es para el comediante neozelandés **Jermaine Clement** –*Dinner for Schmucks* (2010)–.

Como detalle curioso, está la participación de la singular cantante neoyorquina **Lady Gaga**, que aquí se da el lujo de interpretar a una madre alienígena.



La cinta producida por Columbia y que contó con un presupuesto cercano a los 200 millones de dólares, es uno de los estrenos veraniegos de este 2012 y llegará a las pantallas tanto en el formato convencional como en formato 3D. Habrá que ver qué tal les quedó.

MEN IN BLACK III
Estados Unidos, 2012
Director: Barry Sonnenfeld
Reparto: Will Smith, Tommy Lee Jones, Alice Eve, Josh Brolin, Emma Thompson, Nicole Scherzinger, Bill Hader, Michael Stuhlbarg, Yuri Lowenthal, Lady Gaga.
Música: Danny Elfman

DESPUÉS DE SMALLVILLE
ARROW

Por Jesús Chavarría
@comisario_jc

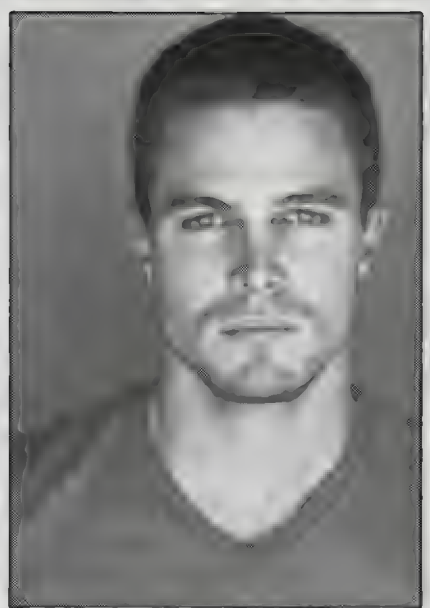
No es uno de los superhéroes más populares del mundo de las viñetas, pero sí uno de los más representativos de su compañía –DC comics– y de los que mayor arraigo consiguieron durante su presentación dentro de la serie Smallville, así que por estas y otras razones, hoy está a punto de alcanzar el protagonismo pleno.

Pese a que se trataba de un concepto sumamente convencional, la versión juvenil del famoso Hombre de Acero, tuvo un éxito descomunal que le llevó a acumular diez temporadas en televisión. Esto –entre otras cosas– gracias a que supo mezclar el tono juvenil de la serie con una buena cantidad de guiños al universo fílmico creado alrededor del personaje –incluyendo cameos de actores icónicos como **Christopher Reeve**–, además de incluir a otros superhéroes como Supergirl, Aquaman y por supuesto Green Arrow, quien ha sido el elegido para protagonizar el primer spin-off de la serie.

ÉL ES EL NUEVO HÉROE

Poco conocido fuera de los cómics de DC, Green Arrow –o Flecha Verde por su nombre en español– es Oliver Queen, un millonario playboy convertido en político, que decide dedicar su vida a defender la justicia, aprovechando su inigualable habilidad con el arco y las flechas, una especie de Robin Hood moderno creado en 1941 para la edición número 73 de *More Fun Comics*. En México fue conocido sobre todo en su etapa como compañero de *Green Lantern* –sí, eran la pareja verde– y por las versiones animadas de la *Liga de las justicia*. En *Smallville* –para no desentonar– se presentó su versión juvenil, misma que hoy da pie para uno de los proyectos más prometedores de Warner.
Se trata de una serie titulada simplemente *Arrow*, aún sin una fecha exacta para su







estreno, pero todo preparado para la realización de su episodio piloto, que en este caso es responsabilidad de quien dirigiera en su momento el de *Smallville*, **David Nutter**

En cuanto al reparto, el actor elegido para darle vida al justiciero con antifaz es el canadiense **Stephen Amell** –quien fuera considerado como para tomar el lugar de Spartacus y que se dio a conocer por otras producciones televisivas como *Crónicas vampíricas*–, él sustituye al estadounidense **Justin Scott Hartley**, quien interpretara al personaje previamente. Por supuesto otros personajes de los cómics están contemplados para hacer su aparición, tal es el caso de la abogada que estuviera relacionada sentimentalmente con Oliver y que luego habrá de convertirse en Black Canary; este papel recae en las manos de la linda **Katie Cassidy**, recordada por sus apariciones en *Melrose Place* y *Supernatural*. En cuanto a la posible inclusión de un joven Green Lantern –algo que resultaría casi obligado– aún no se ha mencionado nada y se antoja bastante complicado, tomando en cuenta la vigencia de sus aventuras para la pantalla grande.

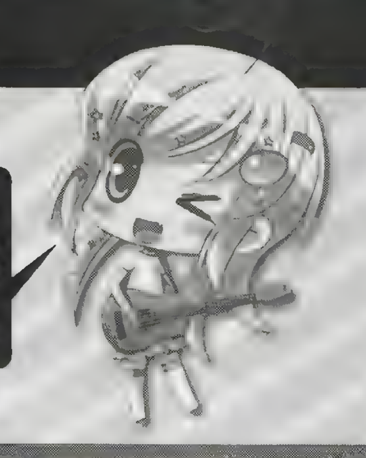
Willa Holland –*The OC, Gossip Girl*– será la hermana pequeña del protagonista.

MUCHO VERDE PARA ESTOS SUJETOS

Los guionistas son **Greg Berlanti**, **Marc Guggenheim** –que hicieran lo mismo para la cinta de *Green Lantern*– y **Andrew Kreisberg**, que cuenta en trayectoria con participaciones en *Vampire Diaries*. Así pues, este parece ser el principio de la anhelada versión live-action de la Liga de la Justicia, competencia directa para *The Avengers*. Ojalá logren repetir la fórmula de *Smallville* y no les pase como la malograda serie de Wonderwoman, que se quedará sólo en el piloto.

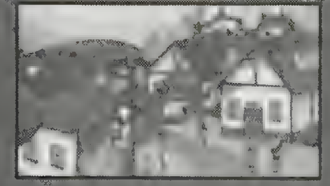
HURGANDO EN LA RED

Por Judith D.

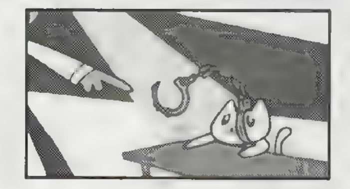


A la bio ala bao ala bim bom ba, ya no soy una agregada, ra, ra raaaaaaaaaaaaaaaaaaaa... pues qué les parece, mis siempre estimados (aunque no siempre ponderados) lectores, el equipo de akiba kei ya se ha integrado completamente al staff de Conexión Manga y nuestras secciones ya no son un agregado, sino parte íntegra y substancial de la revista, no negaré que extraño mucho nuestra sección, pero pienso que es mejor así. Todos esperamos dar lo mejor de nosotros con este nuevo cambio y de paso esperar cosas muy buenas del futuro (vacaciones pagadas estaría bien, jeje) así que démosle duro y tupido, estas son las recomendaciones de este mes.

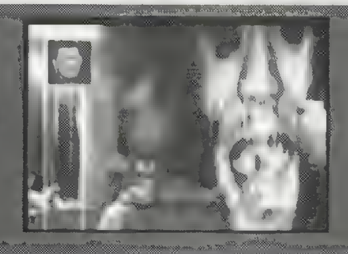
http://www.youtube.com/watch?v=5BOlqy2CR80&feature=related
LAS DISTRACCIONES DE LINK FANDUB
Lo bueno de este trabajo es que muchos de los videos que me agradan son perfectos para recomendar, claro mientras tengas más de 12 años de edad y es que este video nos muestra dos cosas: una, nunca hay que dejar para mañana la flojera que tenga hoy y dos, que Link es todo un [illegible] ¡na me crea! Sólo vean el video y sabrán a lo que me refiero, no respondo por cerebros susceptibles, ni fans obsesos, o sea como yo.



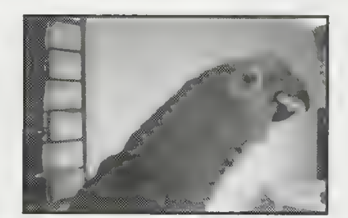
http://www.youtube.com/watch?v=AOyuQIGRsFw&feature=fvsr
GOODBYE KITTY - PILOT (SUB ESPAÑOL)
Estos videos son todo un homenaje a las primeras animaciones de Tom and Jerry, mucho antes que la doble moral de la censura americana lo catalogara de políticamente incorrecto, ese escarnio, escenas de muertes ridículas y la extraña habilidad del villano de regresar íntegro en la siguiente escena después de pasarle una podadora por encima no tienen precio; véanlo y los más grandecitos recuerden los viejos tiempos.



http://www.youtube.com/watch?v=9e-UXBLNBQ
TOP 10 VIDEOS DE FANTASMAS JAPONESES
Y para los y las fans de lo paranormal (como una servidora) aquí está la nueva compilación de los 10 mejores videos de fantasmas japoneses, algunos son algo dudosos, pero muchos otros son para quedarse con cara de no muse... [illegible] recomendado para ver a solas o acurrucadito, sólo no griten demasiado o los vecinos pensarán otra cosa.



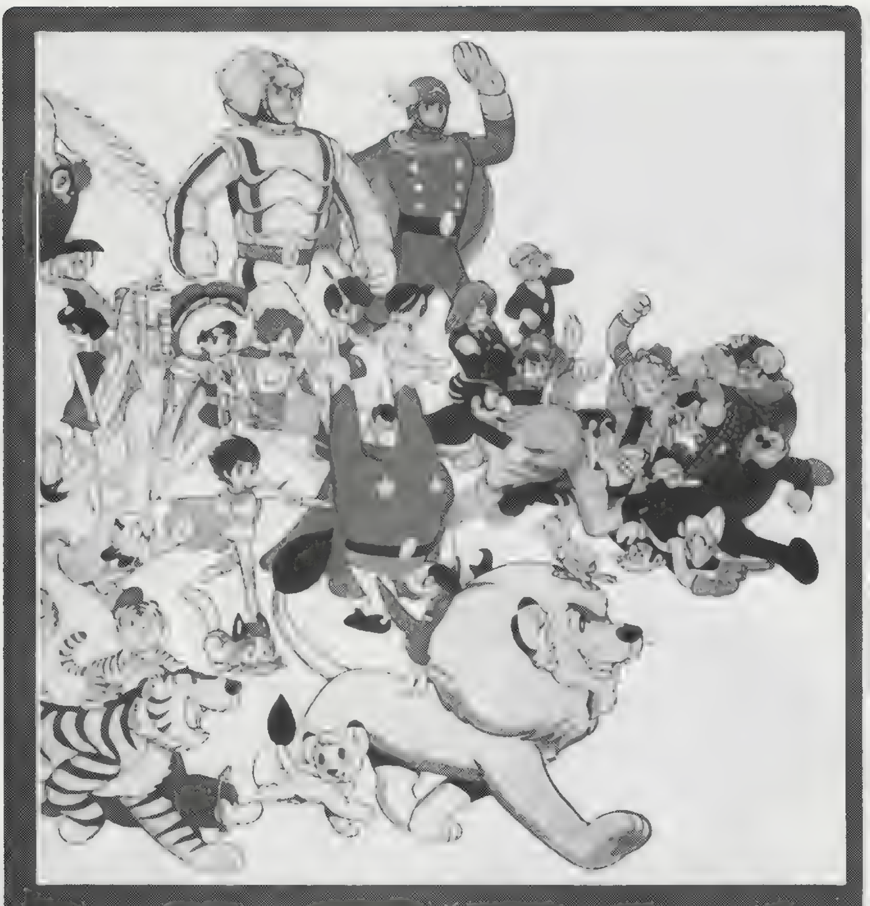
http://www.youtube.com/watch?v=VRn1VVN0-T8
TOP 15 ANIMALES GRACIOSOS EN LA WEB
Continuando con los compilatorios de lo mejor de Youtube, aquí tenemos a los (supuestamente) 15 animales más graciosos, si me lo preguntan he visto mejores, pero algunos valen la pena.



http://www.youtube.com/watch?v=D7pj7Nat6A&feature=g-vrec&context=G21de991RVAAAAAAAADO
¿CÓMO DEBIÓ TERMINAR TOY STORY 3?
Hay cosas que nunca, pero definitivamente nunca deben hacerse y no me refiero a hacer una parodia de Toy Story, digo, existen muchas y muy buenas, pero el que los juguetes se le presenten de repente a Andy y le digan que están vivos eso sí que des... [illegible] de cualquiera, si no ven lo que pasa en este video y sabrán de lo que hablo.



¿Tienes algún video curioso, impactante o gracioso que quieras compartir con los lectores? Entonces no dudes en mandárnoslo, sólo manda el link de tu video a **conexionmanga.art@gmail** y podrás compartirlo con todo el mundo, estaremos impacientes por recibir tus propuestas.



OSAMU TEZUKA
EL DIOS DEL MANGA

Por Loba

Después de la Segunda Guerra Mundial, Japón se hundió en una crisis económica que puso en peligro a varias industrias, incluida la del manga, al grado de que por un tiempo, se pensó que el cómic japonés no sobreviviría. A finales de los 40´s la industria del manga tuvo que hacer grandes sacrificios para sobrevivir, los mangas ya no eran publicados a color, sino en blanco y negro y en papel reciclable de baja calidad; por otro lado, a los mangakas se les pedía trabajar rápido, por lo que muchas veces entregaban historias dibujadas con una calidad muy inferior a la que tenían los mangas antes de la guerra y, para colmo los dibujantes solían recibir sueldos muy bajos por sus trabajos. Sin duda, el manga estaba viviendo su etapa más oscura.

Sin embargo todo esto cambiaría en 1947 con la publicación del manga Shin Takarajima o más conocido en occidente como "La nueva Isla del Tesoro", manga que inspiró



a una nueva generación de jóvenes para convertirse en mangakas y el cual sería la primera gran obra de un mangaka insipiente de tan sólo 19 años de edad, pero que sin saberlo estaba marcado para convertirse en el salvador del manga, su nombre era Osamu Tezuka.



LOS PRIMEROS PASOS DE UN GENIO

Osamu Tezuka nació el 3 de noviembre de 1928, desde pequeño quedó maravillado con los cortos animados de Disney que veía en las funciones de matiné en el cine, en los años 30´s antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial y animadamente imitaba el estilo de dibujo de estos "cartoons" en sus cuadernos escolares. Esta afición por el dibujo continuó durante su ingreso a la universidad en donde estudió Medicina y, la leyenda cuenta, que durante la Segunda Guerra Mundial, en donde se dice que él prestó sus servicios atendiendo soldados heridos, Tezuka animaba a los convalecientes haciéndoles divertidos dibujos. Como sea, el hecho es que, gracias a Kamisama, pudo más el deseo de Osamu Tezuka por ser mangaka que su vocación como doctor.

Aunque la opera prima de Tezuka fue el manga Machan no Nikkicho (El diario de

Machan) el cual publicó en sus años universitarios, no sería hasta la publicación de "La nueva Isla del Tesoro" en que los lectores comenzarían a fijarse en el trabajo de este nuevo mangaka. El estilo de Tezuka resultó refrescante en eso tiempos posteriores a la guerra, pues aunque claramente estaba influenciado por los cartoons de Estados Unidos –principalmente por el estilo Disney– la dinámica de sus historias, su estilo cinematográfico de narrativa y sobre todo sus personajes carismáticos le daban un enfoque "nuevo" al manga japonés, que hasta ese momento se encontraba "estancado".

Como ya comentamos, "La nueva Isla del Tesoro" influenciaría a jóvenes dibujantes que después se convertirían en la nueva generación de mangakas, entre los cuales se encontraban Reiji Matsumoto, creador del Capitan Harlock y la Princesa de los Mil Años; Shotaro Ishimori, autor de Cyborg 009 y los creadores del célebre Doraemon, Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko, mejor conocidos por su seudónimo Fujio F. Fujiko.

Sin embargo, Osamu Tezuka hizo algo más que influenciar a otros mangakas, para hablar claramente, él revolucionó la industria del manga. No sólo fue el iniciador de series largas en el manga, sino que sus obras comenzarían a publicarse en tomos recopilatorios conocidos como tankoubon, una costumbre que permanece hasta nuestros días, pues cuando un manga tiene suficientes capítulos estos se juntan en tomos recopilatorios.

Uno de los aportes más importantes de Tezuka a la industria del manga fue la forma de crear personajes carismáticos y que hicieran a los lectores compenetrarse con ellos a través de sus aventuras, problemas y dramas, más aún, este mangaka sería quien traería a Japón esos personajes de ojos grandes y facciones expresivas que aún se siguen usando hoy en día con gran éxito.

A pesar de que el estilo de dibujo era similar al usado en caricaturas para niños, muchas veces sus historias distaban de ser "infantiles". Obras como Black Jack estaban llenas de dramatismo e incluso sus obras de ciencia ficción Tetsuwan Atom (Astro Boy), Metrópolis, O-Man o Capitan Ken, ponían a sus personajes en aventuras tanto dramáticas como divertidas. Osamu Tezuka sentaría las bases para lo que serían después los distintos géneros del manga con obras como Ribbon no Kishi (La Princesa Caballero) una historia shojo o Kimba, el león blanco, definido como un manga shonen; incluso se dice que Tezuka sentó las bases para el ecchi y el hentai pues, aunque el sexo no era la base de sus obras sí llegaba a usarlo como elemento cómico –y a veces dramático– en diversas tramas.

Algunos de sus títulos más famosos son La nueva Isla del Tesoro (1947), Mundo Perdido (1948) Kimba, el león blanco (1950), Astro Boy (1951), La Princesa Caballero (1953), Capitán Ken (1960), Fénix (1967), Buda (1972) y Black Jack (1973). Como se puede apreciar, desde finales de los 40´s hasta mediados de los 70´s, Tezuka trabajó incansablemente, siendo considerado uno de los autores con más mangas exitosos publicados y toda su obra, sin excepción, es considerada actualmente como una obra clásica.

EL PRIMER MAESTRO DEL ANIME

Sin embargo, la influencia de Osamu Tezuka no se limitaría al manga, pues en 1961 este autor crearía su propia compañía de animación conocida como Mushi Production, en donde lograría que sus mangas más populares tuvieran su versión en anime. Tetsuwan Atom sería uno de sus primeros mangas en ser animados en 1963. Esta fue realizada en blanco y negro y en ella se puede ver la enorme influencia que Tezuka tenía por parte de Disney, sobre todo en la escena de la creación de Atom, pues se ve como el Dr. Tenma –"padre" de Atom– va ensamblando al robot, sincronizando los movimientos que realiza al operar una computadora con notas de música clásica, al estilo de la película Fantasía de Disney. Tetsuwan Atom sería uno de los primeros animes en ser exportado al extranjero, en donde sería conocido como Astro Boy, con gran éxito.



Después vendrían otras creaciones como Kimba (1965) el primer anime de Tezuka hecho a colores y La Princesa Caballero, series que, junto con Astro Boy son reconocidas como clásicos del anime en todo el mundo. Tezuka murió en 1989 y ha su muerte sería reconocido como Manga no Kamisama (Dios del Manga), se fundó un museo en honor a él e incluso su más famosa creación Astro Boy es considerado como un tesoro nacional en Japón.

Nada mal para un hombre cuya mayor ilusión era simplemente crear historias para entretener a sus compatriotas japoneses en los tiempos tan difíciles que vinieron después de la guerra.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!



MANGA EN KINDLE
Y OTROS LECTORES ELECTRÓNICOS

Por Gaby Maya

Mucho se ha criticado a Internet por ser un enemigo que va a acabar con el medio de publicaciones, pero lo que hay que tener en cuenta es lo que se puede obtener a través de éstos, en particular Kindle y Nook, tanto para los usuarios, los clientes y el artista.

Por ejemplo, para el artista y el editor puede significar una gran ventaja, veamos porqué:

Ventaja 1: se puede reciclar el manga ya publicado, que aunque vigente no amerita una reimpresión de tiraje grande.

Tomemos en cuenta que en Japón se hacen tirajes masivos de millones de ejemplares de mangas populares, pero una vez agotado el tiraje y al no querer arriesgarse con una reimpresión, se verían beneficiados en ser distribuidos vía Kindle y Nook.

Ventaja 2: el precio de venta es más bajo porque no hay costo por impresión.

Aquí no hay forma de perder, ya que al estar el archivo en línea listo para descargarse y comparativamente, resulta más práctico al estar directamente disponible como descarga y no tener que pasar por el engorro y sufrimiento de colocarlo en librerías y tiendas especializadas.

Ventaja 3: se puede volver a sacar títulos de manga antiguo que están fuera de circulación sin tener que preocuparse de la rentabilidad.

El costo de reimpresión representa problemas para las editoriales, pues son altos y las ventas no están seguras. Mientras que el Kindle ofrece el beneficios de colocación y distribución, ya que no tiene que gastar dinero para imprimir de nuevo.

Ventaja 4: los artistas principiantes pueden vender su manga directo vía páginas como Amazon en formato Kindle. Eso les permite ayudarse a sí mismos como autopublicación, dar a conocer su obra e ir reuniendo los fondos para una impresión formal en papel para los coleccionistas y fans.







TOMEMOS EN CUENTA QUE EN JAPÓN SE HACEN TIRAJES MASIVOS DE MILLONES DE EJEMPLARES DE MANGAS POPULARES, PERO UNA VEZ AGOTADO EL TIRAJE Y AL NO QUERER ARRIESGARSE CON UNA REIMPRESIÓN, SE VERÍAN BENEFICIADOS EN SER DISTRIBUIDOS VÍA KINDLE Y NOOK.

ver en sus libreros. ¿No les ha pasado que compran una serie, pero al año ya les fastidió y la inversión realizada acaba en remate en una venta de garaje a menor precio del invertido originalmente?

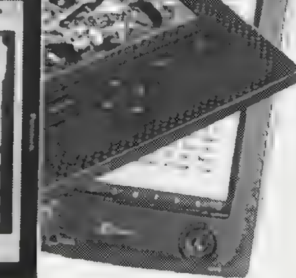
Otra ventaja que tendrá esto, en un futuro muy próximo, es el combate a la piratería, sobre todo al hacer las entregas de las ediciones tanto originales como las traducidas más expeditas, el fan que realmente quiere mostrar su apoyo a sus artistas favoritos preferirá los medios originales de descarga, y así el círculo se cierra de modo positivo, los artistas recibiendo sus regalías más rápido y los editores manteniendo vivo el medio que tantos nos gusta, así tal vez logremos lo que se ha visto antes, que cada que una nueva tecnología entra y parece amenazar con desbancar a las anteriores, en realidad acaban trabajando unidas.



Hay varios modelos de Kindle. Algunos son bastante grandes y algunos sirven con el iPad. Tenemos al Kindle básico, Kindle táctil 3G, Kindle Fire este es a color, e incluso puedes ver películas; y el Kindle DX. Para los lectores significa comodidad, pueden leer sus e-books en diferentes productos. Si no tienes un programa como el Calibre o Mobipocket Reader que les permite leerlos en su computadora portátil, se puede leer en el teléfono celular.

Es sumamente sencillo conseguir y archivar tus colecciones y, sobre todo, ordenar esas ediciones que perdiste porque tus amigos olvidaron devolverlas. Otra ventaja es que permite elegir con más calma cuáles ediciones quieren






CONEXIÓN
MANGA


CONEXIÓN
MANGA


CONEXIÓN
MANGA

SAINT SEIYA OMEGA

LOS CABALLEROS REGRESAN A LA TV

Por J. A. Dávalos Q.

Parece como si hubiera sido ayer cuando una mañana de sábado en la barra infantil de TV azteca, una melodía con acento español que musitaba a unos tales *Caballeros del Zodiaco*, llamó la atención de más de un niño, adolescente y uno que otro adulto ocioso, la trama parecía interesante para ese entonces, las escenas de acción y el diseño de personajes era algo muy diferente a lo que las clásicas caricaturas nos tenían acostumbrados, desde ese día el boom del anime y el manga comenzaría a apoderarse del gusto popular, todo gracias a una serie de anime que ahora conocemos como *Saint Seiya*.

SAINT SEIYA OMEGA

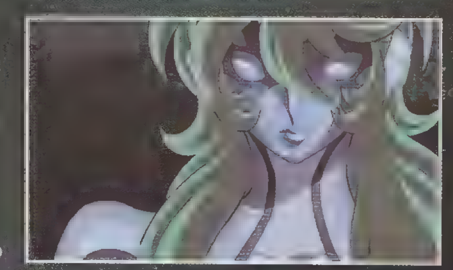
Hoy a 26 años de que el manga de **Masami Kurumada** fuese animado por primera vez, tenemos la oportunidad de ver una nueva adaptación de este clásico de la historia animada bajo el título de Omega. Tras su estreno el pasado primero de abril, las opiniones encontradas no se han hecho esperar, mientras algunos fans han recibido con emoción esta reinvención de la serie, otros la han tachado de no respetar los elementos clásicos que [illegible] del público años atrás, pero conozcamos un poco más de [illegible] Seiya y veamos [illegible] de ayer y hoy.

SANTOS DE ATENA AL ESTILO SHOUJO

Lo primero que salta a la vista es la nueva apariencia de los personajes cuyo diseño estuvo a cargo del animador y diseñador **Yoshihiko Umakoshi**, conocido por sus trabajos en *Casshern Sins* y *Pretty Cure*. El estilo está claramente inclinado al *shoujo*, dinámico y minimalista (algo que los animadores seguramente agradecerán), pe[illegible] el trazo y la fa[illegible] podría ser un arma de doble filo en el gusto de los televidentes, eso sin dejar de mencionar la [illegible] y la actual moda los remakes. Pero tomando en cuenta que este no es un remake sino una continuación de la trama y después de ver producciones como *Lost Canvas*, queda la duda en el aire si las nuevas generaciones aceptaran el nuevo producto.











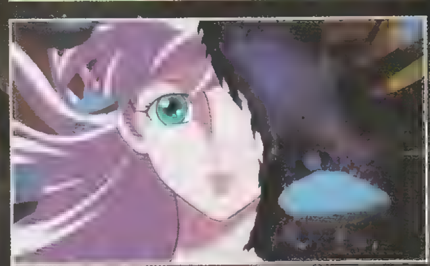


ADIÓS COFRES Y ARMADURAS OSTENTOSAS, AHORA CRISTALES Y MINIMALISMO

Otro de los cambios drásticos de la serie, fue la sustitución de los ya representativos cofres (pandora box) que cada caballero cargaba a sus espaldas, por un *cómodo cristal*, esto va de la mano a nuevo modo en el cual se colocan la armadura. Al encenderse el cosmo de cada caballero, el respectivo cristal se transforma en el animal mítico de cada constelación, para luego materializarse en forma de armadura, todo esto en una secuencia muy al estilo de las series *Mahou Shoujo*, ahorrando el problema de que cada parte de la armadura, montada a manera del signo zodiacal, embone a la perfección en el cuerpo de su portador. Este nuevo





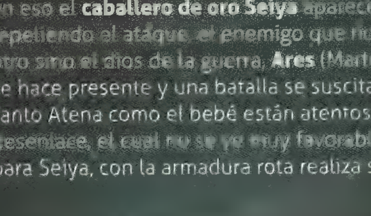


el [illegible] de las armaduras, [illegible] que ahora tienen elementos [illegible] a medio muslo, dejando atrás el aspecto rígido de las cloth originales.

EMPIEZA UNA NUEVA SAGA



Al comienzo del primer episodio, vemos a **Atena** (Saori Kido) en el santuario, viendo a un pequeño bebé (Kuoga) juguetear en el pasto, de repente el cielo se oscurece y un planeta rojo se materializa en el firmamento. Atena toma al bebé en brazos para protegerlo, entonces una entidad maléfica trata de matarlos a ambos, en eso el **caballero de oro Seiya** aparece repeliendo el ataque, el enemigo que no es otro sino el dios de la guerra, **Ares** (Marte) se hace presente y una batalla se suscita. Tanto Atena como el bebé están atentos al desenlace, el cual no se ve muy favorable para Seiya, con la armadura rota realiza su ataque *meteoro de Pegaso* y todo queda en una luz segadora. Años después vemos a **Kuoga** entrenando al lado de **Shaina** en la *isla Palaestra*, hasta ese día Kuoga no ha podido despertar su cosmos, a pesar del duro entrenamiento que maestra le tiene impuesto, él sabe que tiene que ser más fuerte para ser caballero de Atena. Desconociendo que su benefactora, Saori Kido y atena son la misma persona, conversa regularmente con ella sus inquietudes. Durante un enfrentamiento con Shaina, involuntariamente despierta por primera vez su cosmo, lo que le trae una gran sorpresa así como muchas dudas. Tiempo después, mientras platica con Saori en la playa, Ares se hace presente e *intenta nuevamente matar a Atena*, a quien en su primer encuentro, le dejó una cicatriz con la apariencia del universo en su brazo, desconcertado por saber que Saori y la diosa son la misma persona, Kuoga trata de defenderla, pero ni siquiera la ayuda de su maestra puede hacer algo. Shaina termina en el suelo herida y con su máscara rota, mientras tanto el maligno dios, rodeado con una estela de fuego está por secuestrar a Atena, en ese instante el cosmo recién adquirido de Kuoga se enciende y despierta al *Pegaso* que reside en un cristal que Atena trae consigo, de esta forma aparece la armadura de Pegaso y el joven aprendiz se transforma en el nuevo *Santo de Atena*, dispuesto a dar su vida por la diosa del santuario.



FICHA TÉCNICA

Director: Morio Hatano
Guionista: Akatsuki Yamatoya y Reiko Hatano
Idea original: Masami Kurumada
Diseñador de personajes: Yoshihiko Umakoshi
Música: Toshihiko Sahashi
Voces
Seiya: Tohru Furaya
Kuoga: Hikaru Midorikawa
Shaina: Mami Koyama
Saori: Shoko Nakagawa
Ares: Hidekatsu Shibata

PRIMERAS IMPRESIONES

Si bien el episodio está lleno de acción, la intriga alrededor del paradero de Seiya y la extraña cicatriz en el brazo de Atena te atrapan, la sencillez del trabajo en general no termina de impresionar, los diseños por demás estéticos de los personajes





son atractivos, pero les falta el impacto de otros trabajos relacionados a la serie, la historia tiene bases en las cuales sustentarse y el añadido de elementos y personajes nuevos bien pudiese ganar el gusto de nuevos adeptos, al tiempo de que se arriesga a perder a los fans de la serie clásica, así como a la cartera de seguidores que obtuvo gracias a lost canvas, la forma en que la historia se desarrolle influirá mucho en el éxito de esta ambiciosa nueva serie.

PARA FINALIZAR

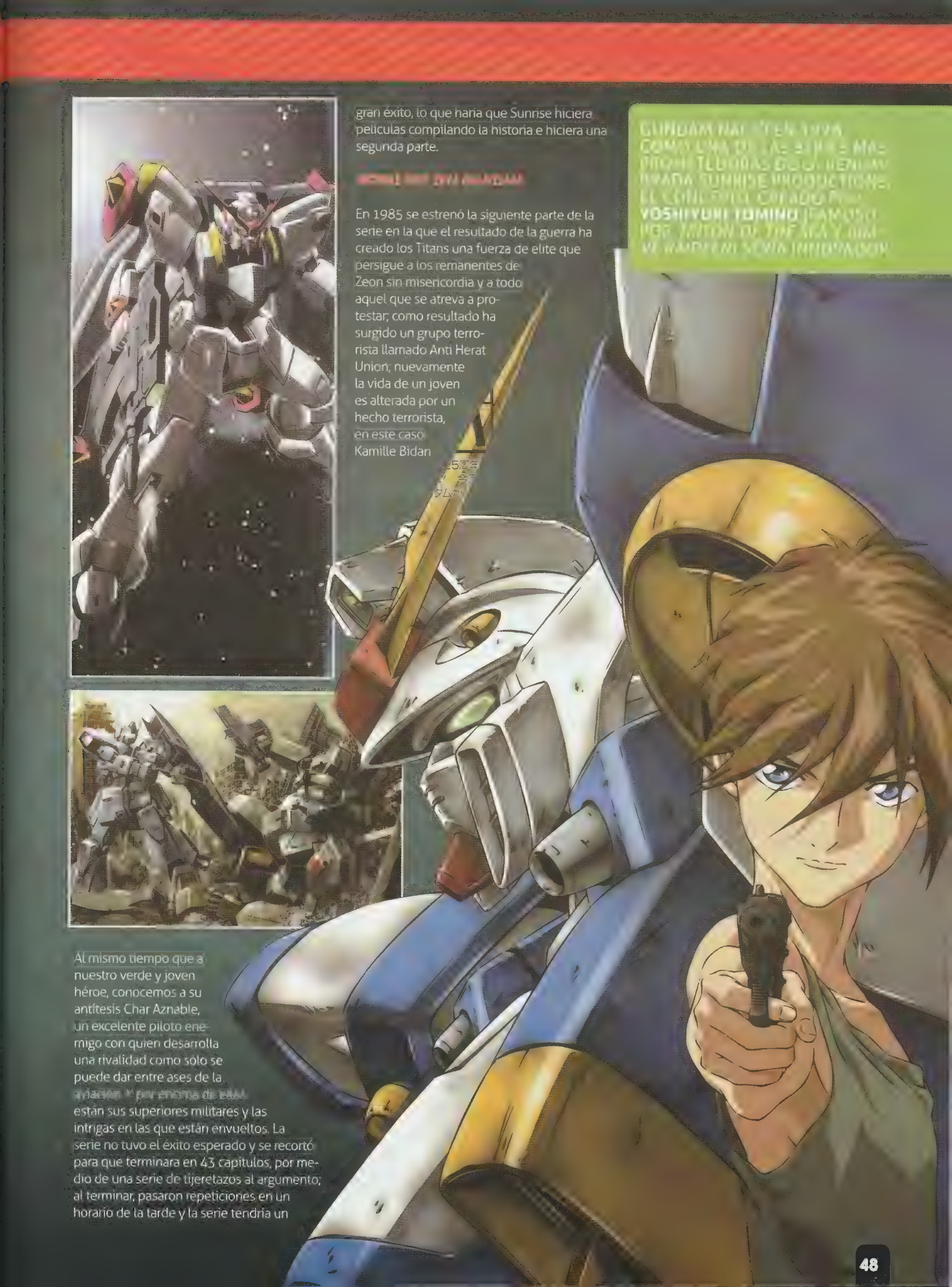
Lo cierto es que vivimos un periodo de evolución en cuanto a la industria del anime y el manga se refiere, mismo que no pretende dar un paso atrás en su búsqueda por innovar, la constante experimentación con géneros y técnicas, así como la tendencia a realizar remakes de series clásicas, e innovar conceptos que en su tiempo fueron un éxito, será una constante a lo largo de todo este año, si la fórmula usada en Saint Seiya Omega fue un acierto o no sólo el tiempo y los televidentes lo dirán, mientras estaremos atentos al desarrollo de la trama para tenerte informado, nos vemos hasta entonces.

LA SAGA DE GUNDAM

Por Mónica Uribe

e inician una vida errante, antes de

que Macross surgió en 1982 y Gundam en 1978. Así que Amuro Ray fue 4 años antes que Rick Hunter.



gran éxito, lo que haría que Sunrise hiciera películas compilando la historia e hiciera una segunda parte.

[illegible]

En 1985 se estrenó la siguiente parte de la serie en la que el resultado de la guerra ha creado los Titans una fuerza de elite que persigue a los remanentes de Zeon sin misericordia y a todo aquel que se atreva a protestar; como resultado ha surgido un grupo terrorista llamado Anti Herat Union; nuevamente la vida de un joven es alterada por un hecho terrorista, en este caso Kamille Bidan

GUNDAM [illegible] COMO UNA DE LAS [illegible] SUNRISE PRODUCTIONS, EL CONCEPTO [illegible] **YOSHIYUKI TOMINO** [illegible]

Al mismo tiempo que a nuestro verde y joven héroe, conocemos a su antítesis Char Aznable, un excelente piloto enemigo con quien desarrolla una rivalidad como sólo se puede dar entre ases de la aviación y por encima de ellos están sus superiores militares y las intrigas en las que están envueltos. La serie no tuvo el éxito esperado y se recortó para que terminara en 43 capítulos, por medio de una serie de tijeretazos al argumento; al terminar, pasaron repeticiones en un horario de la tarde y la serie tendría un





que debe unirse a la flota especial al quedar al descubierto los abusos y planes secretos de los Titans. En la serie vemos el regreso de Char Aznable como un aliado.

MOBILE SUIT GUNDAM: CHAR'S COUNTERATTACK

Sin duda una de las mejores películas de toda la serie y en donde se presenta la batalla final entre Amuro Rey y Char Aznable, junto con el resurgimiento de Neo Zeon; esta película además de la gran calidad argumental es la primera obra de anime en la que se hace uso de gráficos generados por computadora.

MOBILE SUIT GUNDAM ZZ

[illegible]

MOBILE GUNDAM 0080 WAR IN THE POCKET AND 0083 STARDUST MEMORY



[illegible] recibe órdenes de termi- [illegible] Christina; sólo Alfred se entera de la magnitud de la tragedia y opta por no decirle a Christina que mató al amor de su vida, Star dust memory cubre el hueco que marca el inicio de los titans y el final de la saga principal.



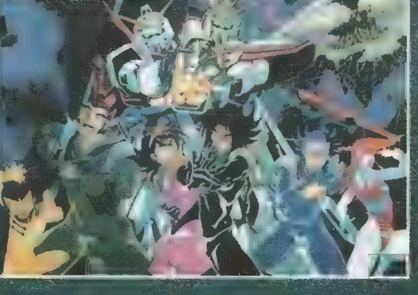
[illegible] violentas de toda la [illegible] final de la serie. Tomino se clavó de lleno en los [illegible]



GUNDAM WING

Esta serie, aunque tuvo un éxito modesto en Japón durante la primera pasada, se convirtió en todo un éxito en occidente, desatando un gran furor entre los fans americanos. La serie fue transmitida por *Cartoon Network*. Las colonias son controladas por la alianza terrestre con puño de hierro y el movimiento pacifista, encabezado por Heero Yuy termina abrup-

[illegible] [illegible]sultado cinco científicos crean la Opera-[illegible]ón Meteoro, entrenando a cinco jóvenes [illegible]ear los Mobile Suits especiales; [illegible]es llegan a la tierra sin saber de los otros y finalmente se reunen para poner en marcha el plan final; dentro de todo esto, una jovencita, Relena, se ve inmersa al descubrir que es la heredera de un reino destruido por la organización OZ; muy a su pesar, Relena se vuelve una figura política y se enamora de uno de los misteriosos pilotos.



La serie nos presenta personajes excelentes: Heero, Relena, Zechs, Lady Une, Dorothy Catalonia y Lucrezia; con Lady Une como la villana más rara.

GUNDAM WING END LESS WALTZ

Una misteriosa niña llamada Marimeia, nieta [illegible]cuestra a Relena, lo que hace que los pilotos Gundam entren en acción nuevamente y Heero tenga que superar sus traumas de la guerra y el daño que sin darse cuenta causó a los civiles en uno de sus combates, una serie de 3 OVAs. Las más recientes series que han logrado popularidad son:

GUNDAM SEED

La historia de dos amigos que crecieron juntos y se convirtieron en enemigos y rivales mientras el mundo que conocen es destruido por la guerra.

GUNDAM AGE

Nuevamente tenemos la historia de un joven y su robot, en este caso el protagonista tiene el mérito de crear su propio robot usando los planos que le dejó su madre, la cual muere en un ataque de UE o el enemigo desconocido; la colonia es destruida y Flit se refugia en la nave Diva que reúne a los sobrevivientes del ataque.

RECORDANDO LA



Por J. A. Dávalos Q.
Fotos Raúl Ortiz Sánchez

Los pasados días 17 y 18 de marzo, los fans tabasqueños vivieron momentos llenos de magia y fantasía al lado de sus personajes favoritos, en lo que fue la edición 2012 de la convención **EXPOTAKU** en la siempre cálida ciudad de Villahermosa, cortesía de su organizador Daniel Belmont, quien al lado de su equipo transformaron las instalaciones del *FUN CITY bol Tabasco*, en un marco para la difusión del anime y el manga. Muchas cosas divertidas se vivieron durante estos dos días y aquí te traemos la reseña.





ENTRE EL CALOR Y LA ALGARABÍA

Desde el primer día la emoción se sintió entre la concurrencia, los sonidos de las mesas de bolos en el fondo, se combinaban con las voces de decenas de otakus, akibas y demás miembros de la comunidad friky de tabasco. La escena *cosplay* lució sus mejores galas, la constante fueron cosplay vistosos pero nada voluminosos, lo que se entiende por el clima tan primaveral de la zona, aunque este factor no fue un impedimento para que los fans se divirtieran.

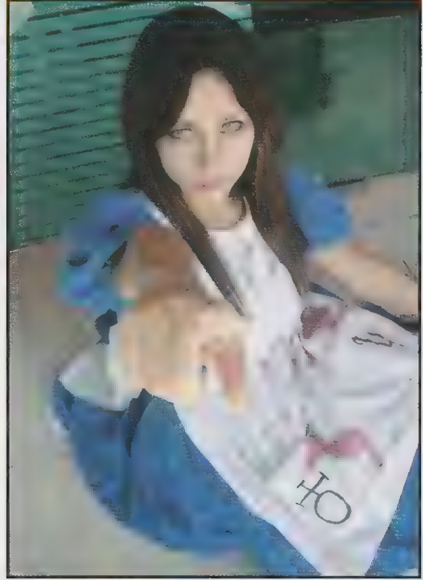
Los asistentes hurgaban entre las mesas de expositores deleitándose con productos variados: anime, mangas, playeras y deliciosos panes quesitos adornados con caritas de personajes famosos, hicieron la delicia de más de uno.



CONFERENCIAS, CONCURSOS Y UNA QUE OTRA RISA

Claro que las conferencias no podían faltar, la participación de diferentes invitados engrandeció este divertido evento, conferencias como la de Editorial Vid, pláticas de cosplay con Paula Monroy, organizadora de concurso para *TNT*; conferencia y sesión de preguntas y respuestas de parte de tu revista *Conexión Manga*; concursos de cosplay infantil y fotografía fueron la pauta para la conferencia principal de la actriz de doblaje **Patricia Acevedo**, voz en español de Sailor Moon y directora de doblaje de dicha serie, quien









con su participación elevó los ánimos de cuanto fan de las Sailor Scout se encontraba entre el público, esto sin dejar de mencionar que el evento tenía como tema los *20 años de Sailor Moon*, lo que quedó "como anillo al dedo". No está por demás mencionar que el concurso cosplay infantil lo ganó una simpática pequeñita disfrazada de *Sailor Chibimoon*, quien con su coreografía se ganó el corazón de todo el público.

ANIME AL ESTILO METALERO

La sala de conciertos retumbó con estridentes notas, al ritmo de **OLINKA Y JIKKEN,** grupo musical que con su sonido metalero interpretó las melodías de los animes más populares. Con la música a todo lo alto y los ánimos hasta el techo, el slam no se pudo evitar, entre bailes y topetazos los muchachos sacaron toda esa energía, desplegándola al ritmo de la buena música.

Al final del evento se realizó una pequeña convivencia con el público en donde todos cantaron las mañanitas a Sailor Moon y disfrutaron de un delicioso pastel con forma de **Serena Tsukino**, nadie se quedó sin su pedacito de pastel y aunque esto marcó el fin del evento, los ánimos continuaron deseando que pronto llegase la nueva fecha para disfrutar de la siguiente convención, que si resulta la mitad de divertida que ésta habrá valido la pena.

AMAGAMI SS PLUS

ROMANCE PARA TODOS



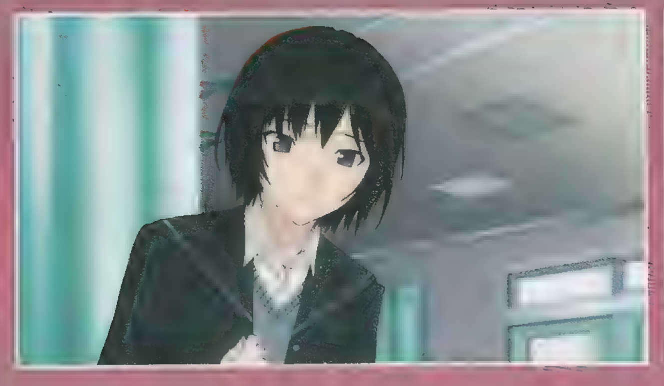




podría haber tenido un final feliz dependiendo cada situación.

Uno de los más esperados es el arco con Rihoko Sakurai, donde después de haber esperado años, vemos cómo finalmente Junichi se da cuenta de los verdaderos sentimientos de su amiga de toda la vida, ahora sí que como aquella canción, su amiga incondicional, siempre lo había esperado.

Al igual que su predecesora, la historia sigue el mismo formato, moviéndose por arcos argumentales en los cuales las demás chicas que tuvieron algo que ver con Junichi vuelven a tener una oportunidad de conquistarlo o romperle el corazón, según sea cada caso. Muchos fans esperan ver si Sakurai Rihoko tiene mejor suerte esta vez. Cada arco le dedica dos episodios por chica, completando así el total de 12 episodios. Más un especial exclusivo que saldría en la edición del DVD. El primer arco, como ya mencionamos pertenece a Ayatsuji Tsukasa y su relación con Junichi. Tsukasa, aunque amistosa en realidad le encanta manipular a las personas y eso lo podemos ver al inicio del anime, pues es ella quien decide todo y prácticamente jala a Junichi para todas partes sin él saber bien qué hacer. Al aparecer Kurosawa y marcarse como su rival en la contienda por la presidencia estudiantil, logra que Tsukasa Ayatsuji sea más firme en su confesión de amor a Junichi. Los demás arcos siguen a cada bella chica y son una especie de "lo que pudo ser" y sobre todo cómo cada uno





El siguiente arco es con Ai Nanasaki, era por todos sabido que ambos estarían sumamente ocupados con sus mutuas actividades y se enfoca en cómo esto afecta las relaciones de pareja. Con Ai y sus obligaciones para con el equipo de natación, y Junichi partiéndose el lomo con los estudios para entrar a la universidad.

Le sigue Kaoru Tanamachi, es una excelente vista del lema "mientras haya amor, aunque nos falte el dinero" y se muestra que a pesar de las discusiones, donde la pareja se entiende de verdad, siempre hay una forma de avanzar juntos. El arco con Sae Nakata es uno de los arcos más dulces, donde la vemos sobreponerse a su timidez y abrirse a las posibilidades que ofrece el mundo, al mismo tiempo, hay un subplot muy gracioso que pone a sudar a Junichi sobre la sinceridad del amor de Sae. A la hora de escribir este artículo está por develarse el arco con Haruka Morishima; *Amagami SS Plus* concluye en el DVD a salir en octubre en 2012 con un especial con Miya Tachibana y una visita a un Onsen de aguas termales, ¿qué tal?

Para ser una secuela, *Amagami SS Plus* requiere que forzosamente hayas visto la primera parte, pues si no es un poco confuso seguir las relaciones entre los personajes. A su favor está que en esta entrega se puede ahondar un poco más en esos sentimientos y motivaciones de cada protagonista y sobre todo, que deja ver que aunque Junichi Tachibana es nuestro "chico de corazón de oro pero cero suerte en el amor" no por ello es el único importante en la serie. *Amagami SS Plus* cuenta con un excelente equipo creativo, comenzando por el diseño de personajes a cargo de **Hiroaki Gohda**, quien fuera el director de animación para *Ah! Megamisama* los OVA, más la serie de TV así como demás películas.

Es claro destacar que su sensibilidad para plasmar el ritmo y la expresividad que deben mostrar los personajes en *Amagami SS Plus* queda más que demostrada, pues las chicas tienden a una belleza lacónica, muy soñadora que hace fácil sentir empatía por los personajes

Tristemente en la zona musical, nos presenta menos de temas que su predecesora, siendo el nuevo opening *Check My Soul* interpretado por **asuza** (así, con la "a" en minúsculas) es esta hermosa Idol quien también interpreta el tema de cierre, *Confession*; asuza ha interpretado el opening de *Moshidora*, también.

La excelente música es compuesta por **Toshiyuki Oomori**, quien ha trabajado en animes tan clásicos como *Ah! Megamisama*, *Shaman King*, y *Martian Succesor Nadesico*, lo cual nos garantiza un OST que querrás tener en tu colección. Tomoki Kobayashi, el director, trabajó anteriormente en Amagami SS, como artista de story board y director de algunos episodios.



Entre sus trabajos como director destacan el OVA de *Ichigo 100%*, *Utawarerumono* y *Steins;Gate: Oukoubakko no Poriomania.*

Este anime juega con la clásica situación de harén, tal como sucede en el videojuego y aunque tiene sus buenos momentos de drama y algunas escenas bien logradas, es posible que no sea del agrado de todos, pues de momento parece un poco demasiado rosa y cortado con molde, no debemos olvidar sus origenes como juego de citas, así que si quieres algunos tips de cómo llevar mejor tu relación con tu chava y no ser un "Forever Alone" le debes dar una oportunidad o mejor aún, velo acompañado de esa personita especial y capaz que se vean reflejados un poquito en estos personajes.

AL IGUAL QUE SU PREDECESORA, LA HISTORIA SIGUE EL MISMO FORMATO, MOVIÉNDOSE POR ARCOS ARGUMENTALES EN LOS CUALES LAS DEMÁS CHICAS QUE TUVIERON ALGO QUE VER CON JUNICHI VUELVEN A TENER UNA OPORTUNIDAD DE CONQUISTARLO O ROMPERLE EL CORAZÓN, SEGÚN SEA CADA CASO.

FICHA TÉCNICA

Género: romance, harem, vida escolar
Idea Original: [illegible]
Director: Tomoko Kobayashi
Diseño de personajes: [illegible]
Música: [illegible]
Estudio: AIC
Episodios: 13



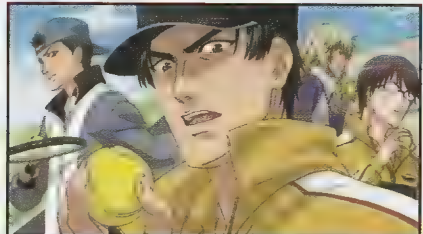
NEW PRINCE OF TENNIS

¿EL MISMO KARUPIN, PERO REVOLCADO?

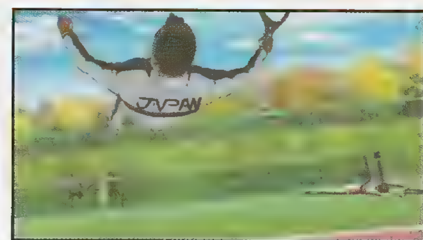
Por Gaby Maya

Finalmente y después de muchas revisiones, llega la continuación *Shin Tennis no Ouji-Sama*, las aventuras de Ryoma Echizen y los mejores tenistas japoneses con corazón de samurái. Directo arranca después de las finales del torneo nacional, los chicos del equipo de tenis de Seigaku se reúnen con sus rivales de las demás escuelas para ir al campamento U-17, reuniendo a los 50 mejores tenistas a nivel secundaria y preparatoria para prepararse juntos. Obviamente las rivalidades están a flor de piel y como hay que catalogar a los mejores, las competencia va más allá del campo de tenis.

Pronto tenemos enfrentamientos espectaculares como Tezuka contra Kaido y Atobe











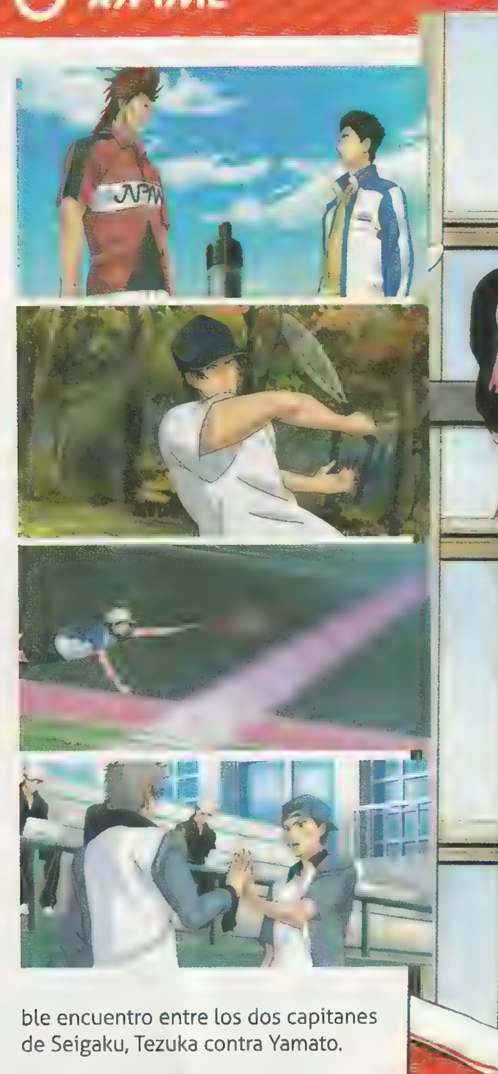
contra Hiyoshi, obviamente Ryoma ya está en las canchas, en partidos a muerte súbita con Kintarou, ambos enfrentando a Tokugawa y Oni, que no es por nada, está igual de feo que su nombre.

Pero el entrenamiento no es sólo usar las raquetas, la preparación física también es importante y los chicos deben sufrirla con el Coach Tsuge, el Coach Kurobe, el Coach Saitou, que es un poco sádico, el Coach Nyuudo un borrachín que me recuerda a cierto entrenador de otra serie de fútbol... ¡ja ja ja! Bueno en fin, traten de correr con globos atados a los pies mientras un águila real los caza cual presas, al tiempo que tratan de alcanzar la cima de una montaña, todo para probar su determinación. Para mi que Konomi-sensei veía demasiados programas de Isla del Drama. Pero esto no sería *New Prince of Tennis* sin un poco de comedia esparcida para darle buen sazón.

EL DISEÑO DE PERSONAJES ES DE **AKIHARU ISHII**, QUIEN FUERA EL DISEÑADOR DE PERSONAJES DE LA PRIMERA SERIE Y LOS OVAS DE *PRINCE OF TENNIS*.

Conforme progresan los episodios, los entrenamientos para los jovenes suben de intensidad, pero para el episodio 10 las cosas vuelven a ponerse serias con el increí-

SHONEN +12



ble encuentro entre los dos capitanes de Seigaku, Tezuka contra Yamato.

La intensidad del partido es tal que Ryoma queda admirado. Aún faltan un par de episodios para concluir esta serie, pero para los fans del "Mada mada dane" puedo asegurarles que este anime les trae todo lo que les gusta y puede que un poquito más. Estrenado en enero del 2012, esta entrega se ha planeado para 13 episodios solamente. El equipo de animación tiene la dirección de **Hideo Yamamoto**, quien también es el realizador.

FICHA TÉCNICA

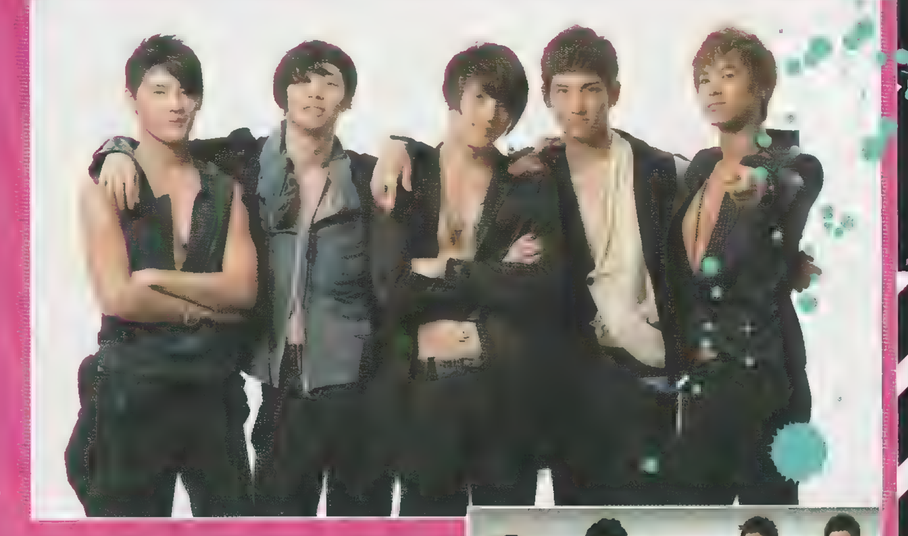
Género: acción, deportes, vida escolar.
Idea Original: Takeshi Konomi
Director: Yamamoto Hideyo
Diseño de personajes: Akiharu Ishii, Kenji Irie
Música: Cher Watanabe
Estudio: Production I.G.
Episodios: 13




¿CUÁL ES EL SECRETO
DEL ÉXITO ACTUAL DEL
K-POP?



Por Adalisa Zárate



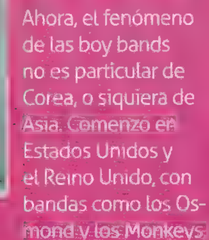
Como casi siempre que inicia una nueva moda en el mundo, la primera pregunta que todos se hacen sin importar si son seguidores de la moda o no es: ¿por qué? Y por supuesto, el K-pop no es excepción ya que para muchos, no es otra cosa más que pop en un idioma que más de la mitad de sus fanáticos no hablan. Pero sí resulta un enigma cuando, a diferencia del J-pop que poco a poco fue desbancado por el J-rock, y el Visual Kei, el K-pop se ha mantenido bastante fuerte entre los fans (y es mucho más conocido que el rock coreano u otros géneros del país).

Cuando uno analiza el fenómeno, la primera respuesta es bastante obvia: es Pop. Y el pop, por mera definición, es música popular. Sencilla tanto en su música como en sus letras, destinada para agradar a la mayor cantidad de gente posible. No por nada también es llamado bubblegum pop y muchos de sus peores críticos insisten en que es música desechable.

Entonces, y como mencionamos en los artículos de Super Junior, los grupos de idols coreanos están formados con una fórmula muy específica en mente. Por supuesto, todos los miembros son atractivos y no importa si cantan de manera promedio –es decir, suficientemente bien como para gustar, pero no necesariamente ser prodigios operísticos– siempre que sean capaces de bailar al mismo tiempo que cantan.



La verdad es que no sólo se trata de música increíblemente pegajosa y fácil de bailar que puede memorizarse por sus versos repetitivos incluso si no sabes coreano, sino que además los chicos de cada uno de los diversos grupos son más bien lo que se llamaría un animador: cantan, bailan, actúan, hacen sketches cómicos, modelan y en general, tienen que ser hombres orquesta. Esto hace que por supuesto, en su país natal, le lleguen a muchísima más gente que un grupo de rock, que hace lo que un grupo de rock debe hacer: tocar música.



Ahora, el fenómeno de las boy bands no es particular de Corea, o siquiera de Asia. Comenzó en Estados Unidos y el Reino Unido, con bandas como los Osmond y los Monkeys perfectamente planeadas para conseguir la mayor cantidad de público, pero como todo en el mundo del entretenimiento, viene y se va en olas. En ocasiones es increíblemente popular, pero en cuatro o cinco años vuelve a desaparecer, para luego ser 'redescubierto' con una nueva fórmula. Y justamente ahora estamos en ese punto de redescubrimiento para la música occidental, con cantantes como Hannah Montana y Justin Bieber. Sólo que no hay grupos y si no te gusta el solista, ahí quedó la cosa. Por otro lado, casi todos los cantantes de pop para pre-adolecentes están siendo publicitados para justamente menores de 14 años, lo cual deja a las fans más mayorcitas medianamente hechas a un lado.



En Asia, donde los grupos de muchos, pero muchos miembros son más bien la regla en lugar de la excepción y las personalidades de sus cantantes, así como su gran calor hacia el público los ha hecho ganar fans alrededor del mundo. Uno de sus públicos más curiosos es el sudamericano y muchos mercadólogos han tratado de explicarse el porqué. Entender la entrada del J-pop a tierras americanas es sencillo: a fin de cuentas, con la entrada del anime y el manga se creó un fuerte interés por todo lo que viniera de Japón, lo cual se extendió a la música y el resto es historia, como lo explicamos al principio del artículo.

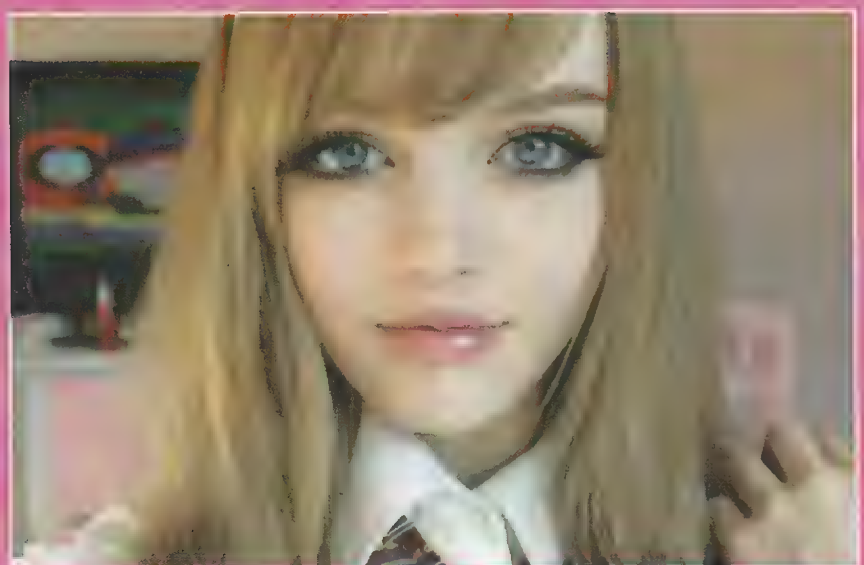
La llegada coreana vino entonces de rebote, con la oleada Hallyu, que incluía específicamente muchísimos dramas. Y como muchos de estos K-dramas eran adaptaciones de mangas japoneses, eso automáticamente llamó la atención de los otaku, puesto que era otra adaptación de sus series favoritas. Por supuesto, cada K-drama tenía un opening, usualmente cantado por un grupo de K-pop y de esa manera, algo indirecta, comenzó a echar raíces un movimiento de fans muy curioso. Porque la parte más importante del éxito de los grupos de K-pop en México y Latinoamérica en general, ha sido el movimiento de los fans. Por ejemplo, en México, muchos fans lograron poner a nuestro país en la votación para traer al grupo de Big Bang al lograr, entre otras cosas, que TV Azteca comenzara a promover tanto a Big bang como a otros grupos en su programa Venga la Alegría, de tal forma que miles de personas que no necesariamente son fans del anime, el manga y los K-dramas, pudieron conocer la alegre música de K-pop.

Otros grupos presentados fueron DBSK, 2PM, BEAST, SS501, SHINee, Wonder Gals, 2NE1, MBLAQ, Rainee y, por supuesto, Super Junior. Claro, esta pasión de las fans puede ser contraproducente cuando choca con otros fandoms. Al momento de escribir estas líneas, se acaba de causar una terrible "guerra" de tags en tumbler entre fans de SHINee y fans de la serie británica Sherlock. ¿Por qué?

Porque el nuevo single de SHINee se llama justamente Sherlock, por lo que por supuesto, las fans de SHINee comenzaron a compartir imágenes bajo el tag "Sherlock", que era usado por las fans de la serie, quienes no sólo no sabían sobre la existencia de SHINee, sino que además, no estaban nadita interesadas en ver a chicos guapos coreanos, en lugar de hombres ingleses atractivos. Y claro, el escándalo trajo algunas fans curiosas, pero siempre debemos recordar el peligro de la sobre exposición.



Pero mientras si son peras o son manzanas, lo que es seguro es que estamos ante un verdadero fenómeno: como un estilo de música que es en un idioma no universal, se ha vuelto un éxito mundial gracias al gran cariño que los fans le tienen a sus grupos.



KOTA KOTI

LA NUEVA SENSACIÓN DE INTERNET

Por Judith D.

Cada cierto tiempo surgen nuevos ídolos de Internet, ya sea por realizar hazañas inimaginables, ser personas ocurrentes, lindas o el simple hecho de comer pizza en video los convierte en fenómeno mundial, al grado de estar en las noticias de los principales portales y redes sociales, o que su video reciba millones de visitas en un sólo día, fiiu... eso sí es ser famoso/a. Precisamente este es uno de esos casos, ya que tiempo atrás comenzaron a aparecer en los foros de anime, idols y modelismo, unas extrañas fotos que tal pareciesen un buen trabajo de un artista digital, en dichas fotos se muestra a una joven y delgada chica con facciones tan finas y piel súper tersa que bien pudo haber salido de algún anime fan service, pero lo más impresionante del mundo fue cuando se descubrió que estas fotos pertenecían a una jovencita de carne y hueso [illegible]

KOTA KOTI LA MUÑECA DE CARNE Y HUESO

Todo comenzó cuando esta "casi irreal mujer", de quien no se sabía ni su nombre, ni su nacionalidad colgó su foto en un blog, al recibir las primeras visitas causó sensación, especialmente entre los asiáticos, la respuesta no se hizo esperar, rápidamente su imagen empezó a circular por todas las redes sociales del mundo, convirtiéndose en el tema central de la noche a la mañana, los noticieros no desaprovecharon el fenómeno y las preguntas comenzaron a surgir, ¿era real, acaso un truco publicitario, era producto del poderoso Photoshop? o más aún, ¿era acaso una especie de robot o androide avanzado? La verdad es que a muchos esto no les importaba, sólo querían ver más fotos de esta idílica chica, el furor se hizo más que evidente en Japón, como buenos consumidores de fan service y productos de corte cute o moe (como le quieran decir) no tardaron en explotar la imagen de Kota Koti en revistas, programas y mil y un formas conocidas, su constante presencia terminó desfalcando a la –hasta entonces– idoll del Internet, Magibon Mirian.



SE DESCUBRE EL MISTERIO



Obviamente no faltó quien investigase el origen de tan singular chica, misma que inteligentemente ocultó sus datos personales de Facebook, el cual por cierto, recibe miles de visitas al día. Al poco tiempo la obsesión por descubrir todo acerca de la vida de Kota Koti dieron frutos, vinculándola con otra diva de Internet llamada Kirsten Leigh Ostrenga, mejor conocida en el medio como Kiki Kannibal, una adolescente de Florida, Estados Unidos, quien de la noche a la mañana se ganó tanto la admiración como el odio de miles de internautas, su fama llegó al grado de aparecer en la portada de la revista Rolling Stone, fue así como se descubrió que su hermana menor Dakota Rose Ostrenga de 16 años era la mismísima Kota Koti, quien en un momento de aburrimiento y aprovechando sus poco comunes facciones se dio a la tarea de convertirse en el nuevo icono de las web divas.



Afortunadamente para esta chica la vida no la ha tratado tan mal como otras idol, al optar por un aspecto menos sexoso y más ad hoc con el moe, ha evitado los problemas que aquejaron a su hermana, actualmente su cuenta de YouTube es casi una visita obligada, especialmente para las chicas que buscan seguir sus pasos, aún cuando mantiene la norma de no pronunciar palabra alguna, sus videos muestran tips para maquillaje, arreglo personal y moda, que en cuestión de visitas, el más austero presume unas nada despreciables 2,668,746 reproducciones, nada mal para una estrella de la noche a la mañana (¡Dios, cómo envidio su cabello!).

¡Nos veremos pronto en este loco mundo del anime y el manga, bye!

Por Angel Princess y Goji
angelygoji@gmail.com

¡VAYA COSA! AHORA QUE ESTAMOS EN ESTE ROLLO DE LA CELEBRACIÓN DE LOS 250 NÚMEROS, ME DOY CUENTA QUE CASI POR 12 AÑOS HE ESTADO RESPONDIENDO CARTAS EN ESTA SECCIÓN... —¿O SEA QUE YA ESTÁS "VIEJA", ANGEL? —¡GROSERO! MEJOR... ¡COOOMENZAMOS!

JESÚS URIEL SERGIO DAMIÁN ÁVILA

Ohayo gozaimazu, Goji y Angel, me llamo Jesús Uriel Sergio Damián Ávila, pero llámenme Uriel, tengo muchos alias: The Stars y Stripes, Yanqui, El chico de la rosa, The boy in the block... Bueno, soy mexicano, pero vengo de España, ¡ah! Por cierto, hay varias chicas lindas allá, Dragón lástima que no puedas volar hasta allá, ja, ja, ja. Tengo poco de ser otaku, pero hay muchos animes que me gustan, como Death Note, Soul Eater, Sakura, y One Piece. Sé dibujar muy bien anime y pienso mandar muchos dibujos y claro, lo aprendí de la revista *Dibujarte*. He hecho mis propios mangas y me gusta mucho la música J-pop. Bueno, eso es todo, espero que me contesten y desde la revista les mando saludos a mis primos otakus Carlos Omar y Oswaldo Martel; a mis amigas Fanny, Paola y Ana y por supuesto, a los de *Conexión Manga*.

Mucho gusto en saludarte, amigo Uriel vaya que tienes una gran cantidad de nombres y alias... —*De seguro el cuate ha de tener crisis de identidad. Juar* —No empieces, Dragón. Ejemn, Uriel como ves en la revista constantemente hablamos de tus animes favoritos, incluyendo Death Note... —*Aunque ya pasó la época del "detective emo" L.* —Y también seguimos publicando artículos de One Piece... —*Olvídate de los artículos, lo que yo quiero es que pongan un súper mega ultra póster de Nami y sus dos "niñotas".* —Oye, Nami no tiene hijas. —*Tonta, yo me refiero sus dos "niñotas", sus pelototas, sus melonzotes, sus chi...* —¡Ya entendí, pervertido! Ejemn, sayonara amigo Uriel y muchas gracias por tus saludos al equipo de *Conexión Manga*.

JENNY TAPIA, CIUDAD OVALLE, CHILE

¡Hola amigos de *Conexión Manga*! Mi nombre es Jenny, me dicen Jenny-chan ¡Y soy de Chile! Les escribo para felicitarlos por su revista, es muy buena y completa. Por desgracia aquí en mi ciudad sólo han llegado unos cuantos ejemplares y con mucho retraso. En fin como estamos tan lejos un país del otro es comprensible. Me encantaría que pusieran mi carta en el buzón ya que me encanta esa sección. También les quiero agradecer pues debido a sus artículos sobre las series me he interesado en muchas y he visto un montón, entre ellas: Rosario + Vampire y Vampire Knight. Debo decir que no tengo un tipo específico de series que me guste y que me fijo mucho en la trama y el diseño de los personajes y eso es lo que me impulsa a verlas. Bien eso es todo espero que estén bien y ¡SIGAN ADELANTE CON LA REVISTA! Les agradecería mucho si me responden este email, para asegurarme que llegó a su destino. ¿Podrían poner junto a mi carta un saludo a mis amigas Karlita, Pau-chan y Vane? Me pidieron que las saludara y se los agradecería mucho. ¡Ah! Y vivo en la ciudad de Ovalle, para que sea mas específico. Ok eso es todo. Sayonara y saludos.

Mandamos saludos hasta Chile a nuestra amiga Jenny-chan... —*Aunque si la revista llega ahí tan atrasada como dice, de seguro los saludos los leerán sus nietos, juar.* —ZOCK —*¡Aaargh!* —Amiga Jenny-chan, me alegra que nuestra revista te haya servido de influencia para elegir tus animes favoritos. Se ve que, como una buena otaku, te gustan series de todos los tipos. —*Es eso o es que la chava es tan indecisa que "agarra parejo".* —Ya cállate, menso. Jenny-chan, te prometemos que, mientras el público nos lo pida, seguiremos adelante con la revista... —*Uy, ya te pareces al "Chente" con su "Mientras no dejen de aplaudir yo no dejo de cantar". Juar.* —¡Te voy a...! Ejemn, por último, querida Jenny-chan, incluimos en tu carta los nombres de tus amigas Karlita, Pau-chan y Vane... —*A las cuales yo les mando un súper saludo, chavas y espero que algún día me las presentes Jenny linda.* —Dragón, aprovechado. Bueno, bye, bye, amiga Jenny-chan y nos alegra que nuestra revista llegue hasta el hermoso país de Chile.

Y por hoy fue todo, amigos y amigas, ya pronto tendremos en Facebook la página de Angel Princess y Goji en la cual esperamos tener tantos amigos como tenemos en la revista... —*¡Y si sólo son amigas lindas mucho mejor!* —¡GOJI!



Manda tus respuestas a conexionmanga.art@gmail.com y gana sensacionales premios.

TREE MUSKETEERS 3D

Los amigos de Videocine nos han enviado DVDs de esta cinta que el mismísimo Quentin Tarantino consideró dentro de su lista de cintas favoritas del 2010. Para ser uno de los afortunados ganadores de esta peli, sólo mándanos un e-mail convenciéndonos de que tú te la mereces, las mejores respuestas ganarán esta sensacional película.



ASALTO AL DISTRITO 13

Los amigos de Universal nos han regalado el blu-ray de *Asalto al distrito 13* para sortear entre nuestros lectores, sólo tienes que mandarnos un e-mail, responder las siguientes preguntas y ser uno de los primeros en mandar sus respuestas por e-mail para ganarte este sensacional regalo.

1. ¿Cuál es el nombre del director?
2. ¿En qué año se estrenó la versión original dirigida por John Carpenter?
3. Nombres de los actores principales

ASISTE A LAS CLASES DE DIBUJO
EN MAYO Y JUNIO





EN

Plaza de la tecnología

ZONA DE JUEGOS

ANIME, VIDEOJUEGOS Y MODA ALTERNATIVA

CENTRO COMERCIAL PERICENTRO

26 de mayo del 2012
de 4:00 p.m. a 6:00 p.m.

Planta Baja del Centro Comercial Pericentro,
sobre periférico; junto al Toreo.

CUPO LIMITADO

MÁS INFORMACIÓN

zonadejuegosmxoficial

www.plazadelataecnologia.com



EN

Bazar del ENTRETENIMIENTO Y EL VIDEOJUEGO

EN EL 4º PISO

9 de junio del 2012
de 4:00 p.m. a 6:00 p.m.

CUPO LIMITADO

MÁS INFORMACIÓN

bazargames



LA MOLE
COMIC CON
37
FINCH
2012
20-21-22 DE JULIO 2012
EXPO REFORMA, AV. MORELOS 67, COL. JUAREZ, TEL. 56986273
www.lamole.com.mx